Оглавление

Введение 3
Глава 1: Создание персонажа 5
Виды гладиаторов 5
Дрессировщик зверья (Beast Trainer) 7
Слепые бойцы (Blind Fighter) 9
Чемпионы арены (Arena Champion) 12
Каторжник (Convict) 14
Профессиональные гладиаторы (Professional Gladiator) 16
Джазты (Jazst) 18
Мотейр (Montare) 21
Риверы (Reaver) 24
Рабы Гладиаторы (Gladiatoril Slave) 26
Управляющие ареной (Arena Managers) 28
Некроманты арены (Arena Necromancers) 29
Известные NPC на арене 29
Глава 2: Возможности гладиаторов 31
Armor Optimization (улучшение доспехов) 32
Unarmed Combat (бой без оружия) 32
Новые умения 33
Оружейные умения 36
Глава 3: Сражения 37
Новое оружие 37
Доспехи 44
Боевые возможности 45
Обычные атаки 47
Особые атаки 48
Бой без оружия 51
Приемы без оружия 51
Тактика 52
Боевые искусства (Martial Arts) 54
Кровотечение (bleeding damage) 57
Локация ударов 59
Внешний контроль 62
Глава 4: Арены Тира (Tyr) 62
Критерион Балика 62
Дворец гладиаторских битв в Драдже. 63
Лесная арена Галга 64
Гладиаторский Колизей Нибеная 66
Дикая арена Раама 67
Гладиаторский стадион Тира 69
Яма Черной Смерти Урика 70
Вариации арен и препятствий 71
Жизнь на трибунах 73

Грязные трюки 80
Обычаи болельщиков 82
Ставки на играх 84
В этом углу: соперники на арене 87
Животные на арене 94
Придворная арена 96
Глава 5: Кампания Гладиаторов. 97
PC – гладиаторы 97
Жизненные обстоятельства 98
Группы 98
Свободные гладиаторы 101
Тренировки 101
Награды и Вознаграждения 108
Наказания 109
Побеги и Бунты 111
Социальная жизнь 112
Записи о гладиаторах 113
Герои и негодяи 115
Покровители 126
Торговля гладиаторами 127
Игры вне городов 129
Расходы 130
Глава 6: Проведение Турниров 132
Игры 133
Продвинутые игры 134
Завершение игр 135
Гандикап 137

Введение

Горячее солнце обжигает сухой пол арены. Уже в этот ранний час, когда аудитория еще закрыта, жара уже заметна и становится все сильнее. На огромном стадионе усердно трудятся рабы, чтоб сделать его достаточно приличным для требовательной толпы. Меньше чем за час мраморные ярусы будут очищены от мусора и песка, принесенного из города во время последнего ночного буйства.

Наконец, стражники полу-гиганты откроют ворота арены. И толпы вольются внутрь как волны песка с кручи, торопясь занять свободные места. С большим достоинством войдут знать и храмовники, через предназначенные им двери. Им не нужно пытаться быстрее занять свободное место, потому что для них уже выделены лучшие места.

Когда большая часть толпы усядется, появятся торговцы продающие свои товары на стадионе. Одни прилагают сладости, другие пирожки. И всегда, всегда разносят воду. За монетку, каждый зритель может освежить себя кувшином относительно прохладной и свежей воды. Торговцев, тем не менее, не интересует то на что пришли посмотреть другие. А другие пришли не для того чтоб смотреть на храмовников, дворян и их пышные наряды, и даже на самого Волшебника-Короля. Эти 15 000 зрителей пришли на драму, которая будет разыгрываться на пыльном полу арены, наблюдая за людьми, сцепившимися в смертельной битве для удовольствия толпы.

Меньше чем через полчаса, игра начнется по серьезному. Начнется все с танца Джазтов (jaszt), обманчиво беззаботно двигающихся и парадирующих схватку. Приглушенный шум толпы начнет возрастать, повторяя ритм движения джастов. Рев толпы растет и утихает с каждым ударом и его отражением. Когда толпа проникнется духом происходящего, вспотевшие джасты оставят покинут арену, оставив ее другим гладиаторам.

На протяжении всего дня множество воинов выйдут на арену сражатся для увеселения и назидания толпы. Хотя песок арены впитает большую часть пролитой крови, скоро большая часть арены будет покрыта темными пятнами крови. Kes’trekels, парящие наверху, надеются на мясо, разлетающееся с каждым порывом ветра (?)

На протяжении всего действа зрители болеют за своих любимых гладиаторов, и их жажда крови возрастает. Они напряженно наблюдают за всеми приемами и уловками, напряжение возрастает с каждой атакой и ответным выпадом. Толпа кричит при каждом движении в битве.

Когда колоссальная финальная битва будет закончена, толпа быстро покинет стадион. Храмовники же будут готовы вернуть к порядку каждого желающего задержатся или выглядящего способным перенести жестокость арены на улицы. Ужасающие стражи полугиганты, возвышаются за ними, чтоб убедительнее донести эту мысль.

На арене рабы разгребают и чистят песок, а трупы выбрасывают в пустыню. Птицы - падальщики хорошо попируют на телах мертвых героев этой ночью.

Назначение гладиаторов.

В мире столь жестоком как Athas, только столь кровавый спорт может увлечь толпы настолько чтоб отвлечь их внимание об их жалкой судьбе. Арена предоставляет им этот спорт, проливая кровь могучих гладиаторов. Убийства – разрядка для толпы, символ того что горожане не могут делать сами.

Поэтому, нет ничего удивительного в том, что лучшие из гладиаторов становятся знаменитыми героями на века. Об их деяниях слагают легенды. Дети жадно следят за их продвижением, и даже доходит до того, что некоторые рисуют своих фаворитов на стенах, выказывая неповиновения храмовникам. Некоторые гладиаторы становятся так знамениты, что молва о них разносится далеко за пределы их городов-государств и жители далеких городов посещают арену чтобы убедится в высоком искусстве этих гладиаторов.

Так как для людей эти игры имеют большое значение они часто становятся частью политики, хотя формально существуют для развлечения и назидания народа Азаса (Athas). Сенаторы и другая знать используют игры как для поддержания их веса в обществе так и как для передачи информации, контролируя исход игры и убивая гладиаторов конкурентов. Это дает знать Сенатору что его последнее действие, а может и все его существование, задевает чью-то власть, и что это направление действий может привести его к судьбе его гладиатора. Естественно, игры знати ведутся достаточно тонко и никто не сможет доказать ответственность кого-либо за гибель ценного гладиатора. Тем не менее, виновные стороны склонны быстро понимать подобные подсказки. Глупец среди них не проживет слишком долго.

Игры – одна из нескольких объединяющих черт всех городов. Здесь на арене богатые смешиваются с бедными (хотя не через – чур близко) и избраные храмовники с обычными горожанами. Почти во всех городах смотреть игры разрешено всем, включая рабов. Игры достаточно популярны, чтоб поглотить желания к бунтам, сдерживая публику достаточно убедительно. Все объедены любовью к чужим страданиям и наблюдением за смертями других, судьбы, которую все разделят рано или поздно.

Чем больше угнетений в городе, тем популярнее игры. Например, арена освобожденного Тира (Tyr) теперь служит рынком, тогда когда другие притесненные города еще процветают на крови гладиаторов. Когда единственный выход людских эмоций резня на арене, ярость и пыл толпы на стадионе выльются только в стенах арены. Толпы, в результате, вымещают все свои скрытые желания и подавленные эмоции на личности гладиаторов, видя бойцов как воплощение своей нереализованной ярости. Когда их чемпион проигрывает, они испытывают разочарование и подавленность, пока

следующий победоносный чемпион не избавит от этих чувств. Зная все это, не сильно удивляешься, что Волшебники-короли воскресили этот старый спорт. Хотя у них есть храмовники для сохранения порядка и закона, они нуждаются в чем-то, что даст выход недовольства угнетенного народа. Делая вид что они великодушно дали народу этот спорт как развлечение, тираны имеют гарантию что их власть не будет узурпирована угнетенным народом. Но иногда, в случаях как (Kalak of Tyr), даже лучшее из жертвоприношений не могут спасти плохого короля.

Хэндбука

Перед тем как вы будете читать дальше, необходимо убедится, что у вас есть Dark Sun Boxed set и PHBR5, The complete Psionics Handbook. Это необходимо для полного понимания книги, так как это центральная часть на которой основа эта книга. Гладиаторская Хэндбука нужна для того что бы выдавать вашим гладиаторам PC новые уровни, и чтоб перенести ваше воображение на горячие и сухие пески Азасианских (Athasian) арен. Это эквивалент гладиаторов PHBR1, The complete Fighters Handbook, и предназначена для объяснения множества возможностей игры гладиатором Азасиана (Athasian).

Эта книга включает некоторое новое снаряжение, точные правила для гладиаторов, расширение основных правил, и глубокое изучение всех арен Тира (Tyr). Так же он содержит советы для работы над кампаниями основанными на гладиаторах и информацию необходимую для таких кампаний. Каждая глава пытается проникнуть глубоко в жизнь гладиатора для вашего образования и лучшей игры. Одна из главных вещей об этой работе, как любой дополнительный материал она является абсолютно не обязательной. Если что-то а этой книге полезно для вашей компании – используйте ее. Если нет, не обращайте на нее внимания. А теперь начнем шоу, или словами гладиаторов: Идущий на смерть приветствует тебя!

Глава 1: Создание персонажа

Виды гладиаторов

Тут будет описано разные типы гладиаторов, имеющее различные характеристики. Состоит из следующих элементов:

описание: общее описание что из себя представляет гладиатор: появление, поведение, прошлое; как использовать персонажа в кампании.

Роль: Описание роли гладиатора в обществе и в Дарксановских кампаниях. Могут быть детали того как боец воспринимается другими.

Дополнительные умения: Если вы используете правила Secondary Skills из AD&D 2-й редакции, ваш гладиатор может иметь особые умения; некоторые умения могут быть изменены, а другие запрещены

Оружейные умения: Часто бывает так что вашему гладиатору нужны специфические оружейные умения. Рыбак не будет рыбаком без трезубца и сети, а каторжник не может быть гладиатором без цепи. Если требуется специфическое оружейное умение, его цена вычитается из числа возможных слотов гладиатора.

Не оружейные умения: Так же гладиаторы могут нуждаться в специфических не оружейных умениях. Их количество – доступные не оружейные слоты, но иногда могут быть даны бонусные умения, как дополнение к тем слотам, которые есть у персонажа. Иногда бонусные умения могут не принадлежать группе умений воина, но как бонус, не требует дополнительных слотов.

Некоторые умения рекомендованы, но не обязательны. Рекомендованные умение не даются персонажу автоматически, он должен потратить на него слот.

Снаряжение: У каждого вида гладиаторов есть свой определенный вид снаряжения. Некоторое специальное или рекомендуемое снаряжение будет перечислено в этом разделе.

Особые преимущества: Преимущества которыми обладают определенные типы гладиаторов.

Особые недостатки: Каждый тип гладиаторов имеет и недостатки, которые будут описаны тут.

Ценности: Для некоторых типов гладиаторов есть специальные правила относительно богатства. Различные способы вознаграждений (их отсутствия) в этом разделе.

Расы: Типы гладиаторов описаны для всех рас. Этот раздел включает заметки о рекомендованных рас для каждого вида.

Специальные пометки: Здесь будут комментарии и подсказки для каждого типа. Заметки могут содержать необязательные правила которые может использовать DM.

Известные персонажи: Здесь будут описаны важные неигровые персонажи Азаса (Athas), которые могут быть вовлечены.

Дрессировщик зверья (Beast Trainer)

Дрессировщики работают над укрощением и управлением дикими существами предназначенными для гладиаторских игр. Они используют грубую силу, хитрость и знания животных чтоб достичь своей цели. Многие из них обладают неисчерпаемыми талантами, особенно полезными в укрощении и принуждении зверей, делая их эффективными помощниками в битве. Дрессировщики так же контролируют необычных существ принесенные ворами для сражения гладиаторами на арене. Они используют свои умения чтоб сохранить диких зверей живыми до игр.

Раб или свободный, дрессировщик склонен к одиночеству. Он часто чувствует себя ближе к животным, чем к человеческому роду. На арене, его животное является и лучшим другом и выбранным оружием. Это делает дрессировщика изгоем даже среди гладиаторов.

Роль: Слава дрессировщика прямо связанна с подвигами его животного на арене. Если животное покажет себя в необычной схватке, то тренер получит призвание и похвалу. Если животное слабо покажет себя или умрет на арене, престиж тренера упадет.

Иногда дрессировщиков нанимают (или приказывают им) храмовники или дворянство для дрессировки зверей как стражей, для персональной безопасности или охраны специфических мест.

Дополнительные умения: Охота (Hunter), управление животными (animal handing) или Ставить силки (Trapped).

Оружейные умения: Дрессировщик предпочитает тупые инструменты для подчинения зверей. Что бы держать агрессивное животное на его месте (и на расстояние) излюбленно оружие polearm. Они могут использовать любое оружие без штрафов, но специализироваться могут только в тупом оружие и polearm.

Не оружейные умения: Дрессировщики получают умения управление животными (animal handing) и Дрессировка (animal Training) как бонусы. Рекомендуются умения: Езда на наземном или воздушном (Ridding Airborne or Land Based), Знание животных (Animal Lore), Колесничее дело (Charioteering), Выносливость (Endurence), Бег (Running), Ставить силки (Setting snare), Выживание (Survival), Выслеживание (Tracking).

Снаряжение: Дрессировщик должен приобрести хотя бы одно оружие во владении которым он специализируется и потратить минимум 50% начального капитала на материалы необходимые для поимки и подчинения диких существ. Оставшуюся часть денег он может тратить как ему вздумается.

Преимущества: Дрессировщик имеет некоторые специальные преимущества. Во-первых, он автоматически получает специализацию в одном из следующих оружий: дубина (Club), man catcher, плеть (scourge), хлыст (whip), или polearm по его выбору. Это бонус и на него не надо тратить слот.

Во-вторых, так как он нуждается в средствах для поимки и дрессировки животных, дрессировщик начинает игру под покровительством значительного NPC. Покровителем может быть храмовник, сенатор, землевладелец, значительный или не очень дворянин, или даже торговый дом. Покровительство, способ получения обучения и гарантирует выгоду дрессировщику, в пределах богатства покровителя. Преимущества могут включать отдельную комнату и стол, специальные скидки при покупке различных товаров, благосклонность храмовников, или бесплатное путешествие по торговым маршрутам. По достижению 5-го уровня, дрессировщик может стать самостоятельным, если мастер разрешит это. Рабы – дрессировщики обычно основательно охраняются их хозяевами. Их, имеющих специальные способности труднее заменить чем обычных гладиаторов. Они смотрят вперед и специальным образом вознаграждают тех кто особо хорошо выполняет свою работу. Свободные тренеры, под покровительством всегда платят проценты с заработанных ими денег.

Дрессировщики имеют способность формировать особую привязанность у своих подопечных. Эта возможность дает им дополнительные +2 при броске кубика при попытке дрессировать животное. Другой стороной является то, что связанный любовью и уважением с подопечным, он должен сделать бросок на интеллект если животное ранено или убито.Проваленный бросок означает, что тренер охвачен горем из-за ранения или смерти животного и охвачен жаждой мщения причинившим ему боль. Дрессировщик мало что может сделать, но он плетет интриги против убийц, и не смотря на то что обычно убийца гладиатор, некоторые из этих заговоров приходят в исполнение.

Недостатки: На все достоинства найдутся свои недостатки.
И некоторое покровительство, поддерживающее дрессировщика, может оказаться опасным делом. Провалы дрессировщика могут быть использованы чтоб покрыть позором дом покровителя, делая удобной целью всех входящих в дом покровителя. Соперники могут постараться покрыть позором самого дрессировщика, его покровителя лично или его домочадцев. Чтобы быть уверенными в провале дрессировщика, они могут мешать попыткам вернуть животное, украв его ранее и вывезя за город, или даже отравить животное перед важным поединком. Постоянные неудачи дрессировщика могут служить причиной того что покровитель откажется от него. Часто, низкоуровневые дрессировщики не имеют достаточно денег, чтоб отлавливать, защищать и содержать своих подопечных, не имея покровителя. Поэтому неопытные одиночки часто бывают уничтожены более богатыми и опытными соперниками.

Ценности: Цены на захваченных животных колеблются в зависимости от расположения арены и редкости вида. Что бы определить цену на особое животное, разделите очки опыта монстра на 100. Результатом будет рыночная цена на животное в серебре.

Расы: Этим тип гладиаторов допускает любую расу. Дварфы, халфлинги и люди, меж тем, лучшие из дрессировщиков.

Специальные пометки: Умные управляющее арены содержат минимум 3 дрессировщика в штате. Это позволяет заменить раненного дрессировщика или занятого подготовкой животных для схваток на арене. Между дрессировщиками одного дома может существовать смертельное соперничество, и эти разногласия могут решатся на арене. Такие схватки обычно самые яркие на играх.

Многие дрессировщики имеют любимый тип зверей; одно из излюбленных существ – металлическая, собакоподобная тварь, известная как Рэсклин (Rasclinn). Рэсклин очень быстро обучается, а так же они очень преданны, исключая время когда они голодны. Они легко треннируются маленькими щенками, а для взрослых животных хорошо срабатывают различные вознаграждения.

Известные персонажы:

Sizzkus - Когда то был в Тире (Tyr) мертв.

Beautiful Vanous -тайный (скрывающийся) (?) дрессировщик повелительницы Галга (Mistress of Gulg).

Ular Lael – дрессировщик повелительницы Соджумист, Дом Омнир (Mistress; Sojoumist, House Omnir.)

Tutoc – горбатый полугигант, дрессировщик Балика (Balic)

Слепые бойцы (Blind Fighter)

Слепые бойцы специализируются на уникальной форме гладиаторских битв – битвы в абсолютной темноте. По настоящему слепой боец может быть слепым с рождения или потерявшим зрение в результате несчастного случая. Конечно, в некоторых случаях «несчастный случай» может быть устроенным специально. Зрячие гладиаторы, выбирающие бои вслепую используют специальные закрытые шлемы.

Эти воины тратят годы для тренировки своих бойцовских способностей и возможностей ощущать мир вслепую. Эти тренировки позволяют им сражаться так же хорошо как и многим зрячим воинам. Слепые бойцы могут сражаться с другими слепыми или равными противниками на арене.

«Сражения Ночи и Дня», когда слепые и зрячие гладиаторы выстраиваются друг против друга, привлекают большие толпы.

Роль: Изначально, слепые бойцы использовались как смешное развлечение, забава для толп на арене. Слепые или с завязанными глазами бойцы выпускались на арену и пытались атаковать друг друга. Неспособные отличить врага от друга они кружили по арене и атаковали всех и все, что было слишком близко к ним. Некоторые из них бывали убиты товарищами по команде, большинство убивали себя сами, натыкаясь на других слепых, которые беспорядочно молотили вокруг. Спустя года, у выживших выработалась способность находить противника несмотря на рев толпы. Они и стали первыми настоящими слепыми бойцами. Гладиаторы обучающие этой способности очень высоко пользуются спросом, как тренера на арене.

Дополнительные способности: Если используются дополнительные способности из 2-й редакции AD&D, то в дополнительное умение свободно вносится бой вслепую (Blind Fighting), как не оружейное умение.

Оружейные умения: Для слепых бойцов нет ограничения на оружие, исключая метательное оружие. Они могут специализироваться на оружие ближнего боя, но для использования оружия дальнего боя они должны иметь внутреннее зрение (inner sight) которое позволяет им чувствовать на расстоянии (см. преимущества). Слепые бойцы могут использовать любое оружие которое соответствует дальности их внутреннего зрения без штрафов за отсутствие умения.

Не оружейные умения: Так как слепые бойцы должны иметь бой вслепую (Blind Fighting) , как не оружейное умение и изучить внутреннее зрение на определенное расстояние (см. ниже), они начинают без каких-либо других не оружейных умений.

Снаряжение: Слепой боец должен приобрести хотя бы одно оружие для того расстояния зрения, которое они изучили. Нет ограничения на другое снаряжение которое он может покупать.

Преимущества: Преимущество сражений без ограничений за отсутствие зрения очевидно. Усиленные чувства – ключ к этой возможности. Слепые бойцы начинают с возможностью определять шум (detect noise) 50% и получают дополнительный 1% за каждый следующий уровень. Расовые бонусы не используются.

Слепые бойцы изучают как использовать другие чувства вместо отсутствующего зрения. Они концентрируются чтоб направить свой внутренний взгляд на цель. Это зрение разрешает им сражаться без штрафов на атаку, в нормальной битве, в пределах освоенного ими расстояния

восприятия. Чтоб использовать (активировать) это умение нужно сделать проверку на интеллект. Слепой боец может концентрировать свое восприятие на 3 различных расстояния: Близкое расстояние (0-6 футов), Среднее расстояние (6-20 футов), Дальнее расстояние (20 футов и дальше). Гладиаторы развивающие свое внутреннее зрение для близкого расстояния должны специализироваться в коротком оружие ближнего боя, таком как ножи (knives), мечи (swords), и дубиноподобное оружие (bludgejning weapons). Зрение на среднем расстоянии предполагает polearm. Гладиаторы с зрением на дальнее расстояние могут использовать метательное оружие.

Более чем один тип расстояний может быть изучен, нона каждый тип должен быть потрачен один слот умений. Цена каждого расстояния зрения 2 оружейных слота и 2 не оружейных слота. Слепые бойцы могут не использовать дополнительные правила «called shot».

Недостатки: Уникальный стиль слепого бойца не лишен недостатков. Когда зрячий противник находится вне освоенного расстояния зрения, слепой боец получает штраф к атаке -4.

Ценности: Слепой боец начинает с такими же начальными деньгами как и другие гладиаторы.

Раса: Слепым бойцом может быть представитель любой расы, исключая Зри-кринов (thri-kreen).

Спецальные пометки: Стили и условия боя вслепую варьируется на аренах плоскогорья.В Галге (Gulg), толпы затихают чтоб предоставить гладиаторам выгодные условия. Рев и аплодисменты вырываются у толпы с каждым удачным ударом, затем она затихает вновь. В других больших городах толпы пытаются помочь слепым бойцам выкрикивая где находится противник. Это может запутывать гладиатора ибо он не может знать хочет ли помочь орущая масса ему или его противнику.

Известные персонажи:

Nightmare (ужас) – носит большой шлем в форме чудовища. Иногда атакует рогами. Галг (Gulg).

Golden Lady (золотая леди) - Носит закрытую маску с изображением кричащей женщины, золотистые одежды и татуировки. Раам (Raam).

Agu the Sleeping Cat (Агу – спящий кот) – Сражается в шкуре большой кошки и использует голову зверя как шлем. Нибиней (Nibenay).

Song Felieu (поющий Фелью) – Ужасный бард, всегда поет на арене чтоб досадить противнику. Тир (Tyr).

Чемпионы арены (Arena Champion).

Чемпионы арены –гладиаторы, чье желание практиковаться в этом кровавом спорте совпадает с тысячами их болельщиков. Они рискуют своими жизнями ради славы, богатства и почитания. В некоторых случаях даже рабы могут подняться до статуса чемпиона.

Роль: Обществу всегда нужны герои. Волшебник-король живущий жизни и считается почти богом в большинстве обществ Азаса (Athas), и население не может разделить его процветающий образ жизни. Великие гладиаторы же могут подняться из обычных средних горожан, и именно этой цели служат знаменитые чемпионы арены. Даже самые угнетенные слуги должны иметь ролевую модель, нечто к чему можно стремится, и чемпионы арены дают им то в чем они нуждаются.

Некоторые из гладиаторов это местные герои или приезжие из расположенных рядом общин. Они усердно трудятся, используют свои умения чтоб зарабатывать на жизнь и тратят свое свободное время для тренировок на арене. Чемпионы стремятся стать знаменитыми чтобы заслужить покровительство, которое позволит им тратить все свое время на арену. Другие чемпионы – рабы, арена их единственны шанс получить свободу и лучшую жизнь. Чем лучше они выступят на арене, тем больше денег они сделают для их хозяев. Хозяева в свою очередь могут улучшить их жизнь, обеспечить лучшее жилье, оружие и другое. И всегда есть возможность выкупить свою свободу, показав себя достаточно хорошо.

Дополнительные умения: Чемпионы могут получить любое дополнительное умение которое выберет DM, либо кубик. Этот выбор должен следовать из жизненного опыта полученного персонажем до прихода на арену.

Оружейные умения: Чемпионы получают специализацию в оружие ближнего боя по их выбору без дополнительной стоимости.

Не оружейные умения: Бонусное умение – Импровизированное оружие (Weapon improvisation). Рекомендованное: Хладнокровие (?) (Heat Protection).

Снаряжение: Все что может достать гладиатор. Для рабов все что ему даст хозяин.

Преимущества: Вследствие предыдущих успехов чемпион может свободно тренироваться без надзирателей у себя дома, пока не выполнится одно из условий:
1) Гладиатор будет разыскиваться местными храмовниками за преступления.
2) На арене появится гладиатор выше его на 2 уровня.

Недостатки: Чемпионы часто почитаемы только на местной арене либо в области которую они представляют. В других частях города они могут быть оскорблены или атакованы болельщиками других чемпионов. Нападающие могут использовать как тухлые продукты, так и скидывать камни с крыш соседних зданий. Другие чемпионы могут вызвать их на открытые поединки или бороться за то кто покинет область. Рабы ставшие чемпионами могут вызывать ярость других рабов, которые могут считать что их обманули и это была их честная доля. Эти рабы могут попытаться убить чемпиона на тренировке или под покровом ночи из одной зависти и ненависти. Профессиональная ревность часто становится причиной драк между рабами-чемпионами. В рабских камерах, может быть только один «Первый Рэсклинн (First Rasclinn)» среди чемпионов. Они редко удерживают этот титул долго.

Ценности: Свободный чемпион может зарабатывать от 1 до 5 серебренных монет за одно появление на арене. Местные торговцы могут давать ему еду, питье или жилье бесплатно, в честь празднования выигранного поединка. Ставки сделанные отдельно могут сильно повысить заработок чемпиона. 10% от всего заработка должны быть потрачены на снаряжение (доспехи, оружие и т.д.) для использования его на арене.

Рабы-чемпионы, хорошо показавшие себя на арене могут получать лучшее жилье, лучшее оружие, деньги и даже свободу. Жестокие хозяева могут не вознаграждать своих рабов за опасную практику.

Расы: Каждый может стать чемпионом, усердно работая и с малым шансом простой удачливости.

Специальные пометки: Женщины – чемпионы обычно получают большее одобрение у болельщиков.

Известные персонажи:

Ruach – полуэльф, мужчина, мастер рыбак.

Silvertrident (серебряный трезубец) – Гладиатор. Нибиней (Nibenay).

Pauk, Spiderslayer (убийца пауков) – халфлинг, мужчина. Галг (Gulg).

Llunet Blackdagger (черный кинжал) – опасная женщина, любительница ядов. Тир (Tyr).

K’kivir of the Shining Sands (Ккивир из сияющих песков) - Thri-kreen. Raam.

Каторжник (Convict).

Совершил ли осужденный преступление или просто был обвинен в чем-либо храмовниками, результат всегда один, обвиненный получает клеймо каторжника. И в результате заключается в тюрьму и становится рабом. Несчастные каторжники проводят остаток своей жизни на каторжных работах или в борьбе за выживания на арене. И арена это еще лучший вариант. Каторжникам нечего терять, только время уходит для них. Каторжник это смесь воина с мошенником. Они получают способности мошенника в тюрьме. Они сражаются, зарабатывая опыт, и следующий уровень получают как гладиаторы (воины). Спасательные броски - лучшие из этих двух классов. Требуется сила 15 и ловкость 15.

Роль: Попавшие на арену из-за преступлений или по прихоти судьбы, каторжники просто рабы, посылаемые на арену для одной цели, доставить другим как можно больше развлечения, пока не умрут. В некоторых случаях, битвы на арене используются чтоб привести в исполнения смертный приговор. Снисходительные храмовники могут посылать преступников на арену всего на год или на определенное количество игр.

Дополнительные умения: Каторжники могут выбирать любые дополнительные умения. Эти умения они приобрели до лишения свободы.

Оружейные умения: Каторжники начинают со специализации в одноручном оружии по их выбору. Выбор, тем не менее, ограничен кинжалами (daggers), дубинками (blackjacks) и скрытым оружием (concealable weapon). Эту специализация следует умений полученных ими тогда, когда они пытались остаться живыми в тюрьме. Оружейные умения каторжника такие же как у мошенников и ограниченны оружейными умениями мошенников. Они не могут специализироваться в другом оружии.

Не оружейные умения: бонусные : (воровское) –прыжки (Jumping), (воинское) Импровизированное оружие (Weapon improvisation). Рекомендованные: Bargain, Heat Protection.

Снаряжение: Если каторжник начинает игру с заключения в тюрьму он может приобрести доспехи, но не оружие. Каторжник так же может приобрести любые не магически вещи до начала игры, обладание которыми DM сочтет разумным. После начала игры, каторжник платит рыночную стоимость (см. специальные пометки) за каждую новую вещь пока он не будет помещен на арену для игр или не сбежит. Если каторжник начинает игру вне тюрьмы, снаряжение приобретается обычным путем.

Достоинства: Частично воин, частично мошенник – каторжник хорош во всем.

Каторжник это мультиклассовый персонаж. Каторжник может изучить 3 любых воровских умений мошенника (находящихся в Players Handbook и Dragon Kings). Когда эти 3 умения будут выбраны, они никогда не могут быть изменены. Расовые бонусы и бонусы за ловкость учитываются. Новые умения не могут быть приобретены этим типом, пока он не будет освобожден. После их заключения они бродят по миру и приобретают новые умения. На каждом новом уровне, каторжники получают дополнительно 10% для одного из воровских умений использованного на предыдущем уровне.

Недостатки: До помещения каторжника на арену его клеймят или делают татуировку, зачастую им так же красят волосы. И каждый на трибунах узнает преступника в гладиаторе – каторжнике. Во многих городах татуировки делают на лицах каторжников, яркими цветами, видимыми издалека. В других выжигают знак преступника на лице или верхней части туловища.

В следствии их постоянства, освобожденному каторжнику трудно найти работу где-либо в регионе. Эти метки делают сбежавших каторжников легко выделяемыми в толпе. К несчастью, освобожденные каторжники могут быть незаконно арестованы вновь, если они находились в том же месте где совершилось преступление.

Ценности: если осуждаемый довольно богат, стражники или храмовники могут быть подкуплены и получены особые условия. Не красить волосы или не татуировать осужденного будет возможно. Взятка так же может сократить срок пребывания на арене. Деньги так же могут быть потрачены на получение лучшего жилья. Так же могут быть оплачены тренировки владения оружием. Каторжник не получает денег за победы в схватках, но он может подкупить храмовников делать ставки за него. Если каторжник хорош и зарабатывает внимание храмовников, всегда есть возможность что храмовник купит каторжника как личного раба.

Расы: Любой в любое время может быть осужден храмовником за совершение преступлений, поэтому Тип Каторжник открыт для любых рас.

Специальные пометки: Каторжник может иметь любое снаряжение, которое могло быть тайно пронесено в камеру где он содержался. Он должен найти раба, рабочего, храмовника или члена семьи согласного рискнуть. Но цена будет очень высока. Стоимость скрытно протащить вещь в тюрьму, будет от 2 до 10 нормальных стоимости вещи (основано на желании DM). Яд, оружие и другие опасные вещи будут стоить в 100 раз дороже нормальной уличной стоимости для любого кто рискнет их принести.

Известные персонажи:

Artocla – женщина полугигант, ветеран более чем 40 сражений на арене.

Xutan – Бывший служитель храмовников Раама (Raam), каторжник Нибинея (Nibenay) Мужчина полуэльф.

Banoc the Worm (червяк) – Сбежавший артист. Настоящее местонахождение неизвестно.

Gall the Obtuse (тупой) – Любимец в Урике (Urik). Трижды был воскрешен. Случайно убивал себя 4 раза. Ныне мертв. Мужчина полугигант.

Профессиональные гладиаторы (Professional Gladiator)

Когда арена заполнена в «кровавый день», это значит что толпы пришли посмотреть на профессиональных гладиаторов. Появление этих сильных, талантливых воинов, никогда не обманет толпы в их ожиданиях. Различные гладиаторы привлекают различные слои общества. Некоторые профессионалы любимы за их мастерство и искусное обращение с оружием, другие за жестокость с которой они уничтожают жизни своих соперников.

Профессионалы это высшие среди гладиаторов. Они изучают гладиаторские искусства и тратят немало времени, пытаясь стать лучшими. Специальные возможности основаны на требованиях общих для гладиаторов. Высокая сила и ловкость вот их предпочтения.

Профессиональные гладиаторы в Азасе (Athas) это свободные люди, которые тренировались, а затем пришли на арену в поисках славы, богатства и почитания. Тот кто решил вступить на гладиаторскую арену должен скачало получить покровительство важной персоны или дома в этом городе. Покровитель вызывает интерес и заключения пари на нового гладиатора. Покровитель сразу рискует своей репутацией когда он берет нового гладиатора – молва и ложь о новом гладиаторе растекается быстро как ртуть.

Новая кровь порождает дополнительный интерес и волнение перед наступающими играми. Покровители подкупают храмовников чтобы новички были допущены к наступающим играм. Чем могущественнее покровитель тем выше может подняться профессионал в иерархии сражений. Если новый гладиатор не покажет себя на арене достойно или будет унижен соперником, покровитель может ожидать наказания от храмовника.

Роль: В культуре Азаса (Athas), гладиаторы представляют мечты и трудности жизни. Суровость ежедневной жизни воплощается в лице гладиатора каждый раз когда он входит на арену. Возможность перебороть неприятности и заслужить славу и богатства, вещи о которых люди Азаса (Athas) мечтают всегда.

Дополнительные умения: Гладиаторы могут выбрать любые дополнительные умения сами или броском кубика. Это умения изученные ими до того как они стали гладиаторами.

Оружейные умения: Профессиональные гладиаторы автоматом получают умение пользоваться любым оружием. Это результат их многолетних тренировок. В дополнение, профессионалы склонны к специализации в многочисленном оружие.

Не оружейные умения: Бонусное умение (воинское) Armor Optimization (получают автоматически на 5-м уровне), Endurance. Гладиаторы свободны выбирать любое воинское умение. то умение объясняется прошлой жизнью, до того как они стали профессионалами.

Снаряжение: Гладиаторы могут использовать любое оружие, исключая яд. Годы вооруженных тренировок и физических схваток создали неписанный кодекс чести в среде профессиональных гладиаторов. Эти мастера оружия верят в то что «сила и сталь» должны решать исход поединка, а не дешевые трюки и хитрость. Яды же для трусов и бардов (для профессионалов это одно и тоже), а не для них.

Преимущества: Профессионалы могут специализироваться в любом количестве оружия, если у них достаточно на это слотов. Гладиатор должен потратить 2 слота для специализации в любом рукопашном или метательном оружие, исключая лук, который требует 3 слота. Профессионалы преступают правила ограничивающие количество специализаций для обычного бойца. Они так же эксперты в бою без оружия и получают модификатор 4 на ударах и увертках (плюс или минус, могут быть добавлены или вычтены после броска кубика).

Недостатки: Профессиональных гладиаторов могут как почитать так и поносить. В последний день перед большими соревнованиями на арене, гладиаторы принимают поздравления. Рост их известности прямо зависит от количества денег поставленных на соревнования. Они появляются на праздниках в их честь, и можно найти детей рисующих любимых гладиаторов на стенах в темных аллеях. Имена некоторых из них шепчутся с благоговением обычно предназначенным волшебнику-королю.

Фанатичные последователи могут совершить что угодно, даже убийство, чтоб увидеть своих идолов в действии. Время славы так же и время когда гладиаторы нуждаются в охране, что бы не пасть жертвой пред игровых заговоров от рук слишком рьяных храмовников или их агентов. Гладиатор не может выиграть если он не сделал это на арене.

Ценности: Гладиатор может пытаться заработать достаточные суммы на арене. Профессионалы могут получить много денег в одиночной игре, приобретая большую славу и повышая профессиональные стандарты. Он может получить даже большее, если его покровитель поставит на правильный результат. Есть только одна помеха, он должен выжить, что бы получить награду.

Расы: Любой может стать профессиональным гладиатором. Три-крины (Thri-kreen), из-за их ужасающих не вооруженных атак, физической силы и выносливости, доминируют среди рас PC как профессиональные гладиаторы.

Специальные пометки: Профессионалы делятся на множество разных типов личностей. Они могут быть холодными расчетливыми убийцами или жестокими забияками. Другие благородны и даже обладают чувством юмора. Они могут быть бывшими военными незнающими другой жизни, или иметь семью и даже внуков. Но когда приближается последних взмах меча, они знают, что только один из гладиаторов сможет покинуть арену. Это делает профессионалов безжалостными соперниками, и не имеет значения какие они на самом деле.

Известные персонажи:

Rogow the Ruthless (безжалостный) – никогда не дает и не просит пощады. Человек, мужчина. Специализируется на алебарде (Halberd). Draj

Camla the Cunning (коварная) – Верит в то что убьет партнера по бою после проигранного матча. Raam.

The Magnificent T'sor (великолепный) – поднимает проколотую жертву над головой в конце поединка. Полугигант мужчина. Draj.

Джазты (Jazst)

Джазты много путешествующие сценические актеры на аренах Азаса. Джазты всегда свободны и единственные гладиаторы, которые путешествуют между аренами в разных городах. Джасты обычно представляют начальный разогревающий бою, развлекающий жаждущую толпу. Они очень умелые актеры арены, и победа джазтов зависит от их театральных способностей, координации, тонуса мышц и баланса, больше чем от грубой силы. Джазтам разрешается выбирать их специализацию в очень раннем возврате и тратят много лет чтобы улучшить свои способности. В раннем возрасте, круг изучаемых ими наук может включать танцы (dancing), трюки (juggling), акробатику (acrobatics), кувырки (tumbling) и другие умения. Сила 14 и ловкость 16 или лучше требуются для такого персонажа.

Роль: Джазты выступают индивидуально, парами или в группах. Следующие за правящими на арене чемпионами, они заправляют удовольствием толпы. Когда джазты передвигают свои грациозные тела по арене, они призывают толпы поддерживать их и призывать к действию. Когда определенная достигнута определенная степень напряжения, они приступают к более серьезным делам, убивают свои жертвы с максимально возможным талантом.

Чем более театральным будет убийство, тем лучше выступление.

Дополнительные умения: Не существует традиционных дополнительных умений прямо предназначенных для джазтов, поэтому они могут быть выбраны любым методом.

Оружейные умения: Джазты, артистические бойцы арены и они наслаждаются красотой движений. Джазты предпочитают, длинное, тонкое и острое как бритва оружие, очень заботятся о нем приспосабливая его к своим рукам и ногам.

Джазты предпочитают сталь, или яркие перья/чешую ящерицы Зтал (Z'tal). Каждая чешуйка наносит 1 очко режущего повреждения. До 10 чешуек может быть безопасно размещено на каждом предмете обмундирования Джазта.
При удачном ударе по своему противнику, PC кидает 1d10 чтоб узнать как много чешуек-бритв задело жертву. Если Джазт был вынужден схватить противника, есть возможность что он нанесет повреждения более чем одним набором чешуек. Джазты могут выбирать любое другое оружие и специализироваться в нем, как гладиаторы.

Не оружейные умения: бонусные умения:(general) Artistic Ability,(rogue) Tumbling. Рекомендованные: (Bard) Acting, :(general) Dancing, Etiquette, Heat protection, Running, Sign language, Singing, (warrior) Weapon Improvisation, Weaponsmithing.

Несмотря на то что они гладиаторы (класс воинов) они могут так же выбирать следущие умения мошенников: Blind Fighting, Disguise, Juggling, Jumping, Musical Instrument, Tightrope Walking, и Ventriloquism.

Снаряжение: Джазты должны потратить 50% их начальных денег на костюмы и оружие. Большинство джазтов тщеславны и не остановятся не перед чем, чтобы накупить всех необходимых аксессуаров для костюмов.

Достоинства: Когда джазты достигают полной профессиональности в артистических искусствах (dancing, tumbling, juggling, и т.д.) они изучают «принцип бритвы» (Principle of the Razor). Маленькое, тонкое лезвие бритвы наносит длинные и глубокие порезы. Раны нанесенные бритвой трудно излечимы и очень болезненны. Эта атака может быть использована снова и снова, заставляя противника терять координацию, но не убивая его окончательно. Это позволяет джазтам продолжать свое выступление очень долго, приводя толпу в неистовство, пока не будет нанесен смертельный удар.

На 3-м уровне Джатзы учат «Танец кружащихся лезвий» (The Dance of Whirling Blades). Этот смертоносный танец, специальная атака используемая только джазтами. Атака исполняется с большим умением и требует раунда подготовки, так как джазт бежит так быстро как может, двигаясь к своей

цели. Джазт подпрыгивает в воздух и кружась двигается к намеченной жертве. Этот маневр удваивает нормальную атаку джазта в этом раунде. После всего этого, танцор, словно вихрь вокруг жертвы, ранит ее острым как бритва оружием. Эта атака делает защиту почти невозможной.

Эта разрушительная атака имеет свои недостатки. Танец понижает АС джазта на 2 очка, на все раунды атаки. Джазт должен сделать удачный бросок на ловкость и телосложение, сразу после начала танца кружащихся лезвий. Проваленный бросок на ловкость означает, что у него закружилась голова или он потерял баланс и упал (не повредив ничего кроме гордости). Он поднимется к концу раунда, но не может делать других действий. Проваленный бросок на консту означает что Джазт вымотан и не может делать других действий пока не потратить следующий раунд на отдых. Джазт должен потратить целый ход (turn) на отдых (не ходить и не делать других действий) для того что бы вновь повторить этот маневр. Танец кружащихся лезвий всегда доставляет толпе огромное удовольствие.

Недостатки: Джазты ненавидимы другими гладиаторами не только потому что их снаряжение так сильно отличается от традиционных стилей, сколько потому что в большинстве склонные к злу джазты зловещи и кровожадны. Они проделывают самые худшии, злобные шутки над своими жертвами на арене. Добрые джазты присутствуют но их очень мало.

Так как они больше артисты, чем бойцы, джазты могут иметь трудности выступая против закаленного профессионала. Мастер джазт может быть известен среди чемпионов арены. Его выступление всегда занимает главное место в играх. Некоторые из этих сражений становятся легендами.

Ценности: Джатзам, в отличие от других выступающих на арене, платит толпа, так много – насколько они умелы. Приезжая на соревнования, джатзы привозят с собой мелкие сети или ткань. Члены группы джазтов собираются вместе на арене, поют, читают стихи и танцуют в честь победы. Толпа бросает монетки, которые со сноровкой ловятся джазтами при помощи сетей или ткани. Джазты так же исполняют смелые акробатические трюки, чтоб не дать монетке упасть на землю. Каждая монета упавшая на пол арены кидается обратно на трибуны. Это приводит толпу в неистовство. Когда монеты перестают падать, джатзы быстро покидают арену. Джатзы так же получают стандартное вознаграждение как воины.

Расы: Эти арлекины обычно эльфы, полу-эльфы, халфлинги, и в очень редких случаях люди.

Специальные пометки: Джазты обычно подчеркивают свое появление одеждой цветов их группы и артистически разукрашенным телом. Некоторые джазты носят бриджи и легкие струящиеся, ленты насыщенных цветов из шелка и атласа. Они прикрепляются на их мускулистые предплечья и ноги.

Материал прикреплен ненадежно, что бы избежать захват противником. Другие, просто одеты Джазты, предпочитают ярко раскрашенные тела, что бы привлекать внимания и отвлекать противника. Их необычное появление может отвлечь часть внимания противника. Успокоенные фальшивым чувством безопасности, гладиаторы часто атакуют противника, открываясь как и рассчитывал джазт.

Известные персонажи.

Sandsinger (поющие пески) - Женщина эльф джазт. Известные танцор на и вне арены. Лидер путешествующей труппы «Поющие пески» (Sandsinger).

Morningstar – мужчина дварф акробат. Носит усеянную шипами оббитую кожу, давшую ему имя. Ограничен путешествиями между Драджем (Draj) и Раамом (Raam).

Tanger – один из немногих использующих маленькую сеть и веревку для трюков на арене. Путешествует с группой Last Kalidnay.

Мотейр (Montare)

Монтейр – гладиатор который участвует в верховых поединках. Мотейр может быть просто верховым (montare), управляющим колесницей (char-montare), или ехать на движущейся военной машине. Верховые маленького роста могут ездить на erdlu. Иначе они используют crodlus или kanks. Легкие колесницы могут тащится любым из этих животных. (колесница на одного человека может везти одно животное, колесницы на двоих требуют уже двух животных).

Монтейр может сражаться только одноручным оружием, когда он едет верхом или правит, другой рукой он управляет зверем. Большие колесницы могут вместить до четырех человек (возничий и 3 воина). Монтейр едущий в машине может использовать любое оружие.

Роль: Популярность верховых и колесничих игр сейчас возрастает во многих городах плоскогорья.Нигде они так не популярны как в Тире (Tyr). Менее кровавые чем обычные гладиаторские игры, они даже более волнующие. За стенами Тира (Tyr) были построены новые сооружения для колесничих гонок.

Дополнительные умения: монтейр должен иметь Teamster/ Freighter (animal handling, chariot-repair) как дополнительные умения.

Оружейные умения: монтейр автоматически получает специализацию в кнуте (whip) – бесплатно. Кнут используется как оружие и как средство заставить верховых животных двигаться быстрее.

Не оружейные умения: бонусные умения: General) Animal Handling, Riding-Land Based, или (Warrior) Charioteering. Рекомендованые: (General) Animal Training, Leatherworking, (Warrior) Animal Lore.

Снаряжение: Монтейр начинает игру с любой необходимой сбруей и кормом. Если монтейр колесничий он не начинает игру с колесницей, он обладает только необходимым снаряжением. Колесницы очень дороги и должны быть куплены, арендованы, взяты взаймы или украдены, если PC хочет ее использовать.

Верховые животные могут быть куплены до первой игровой сессии, если PC предоставлены достаточные для этого ресурсы. Животное считается выдрессированным наездником за предыдущие несколько месяцев. Не нужно делать чек на animal training. Если животное убито, новое должно обучаться нормальным путем.

Преимущества: Монтейр получает бонус +1 к атаке и повреждению когда атакует верхом.

Недостатки: Стоимость еды и воды для верховых животных может быть очень большой. Монтейр может тратить на животное столько же сколько и на себя. Необходимость иметь большие запасы воды для животного во время долгих путешествий особенно важна.

Ценности: Так как спорт относительно новый, немногие поддерживают монтейров. Однако, некоторые дальновидные содержатели конюшен и транспортные магнаты покровительствуют монтейрам в обмен на рекламу создаваемую использованием их колесниц и военных машин на арене. Покровительство включает предоставление свежих животных по необходимости, починку и предоставление колесниц и военных машин. Новые замыслы и оружие часто тестируется на этих волнующих матчах.

Расы: полуэльфы, халфлинги, люди и muls могут стать монтейром. Дварфы обычно не любят верховую езду, предпочитая осады и боевую инженерию. Эльфы предпочитают бегать, чем ездить. Полугиганты слишком велики чтоб ездить на большинстве животных и колесниц. общество Thri-kreen'ов развивалась без представления о том как можно ездить на другом звере. Однако, возможности развития особого транспорта могут привлечь новых участников в состязания монтейров.

Специальные пометки: Монтейры используют з основных стиля в сражениях: impale (проколоть), catch and drag (поймать и притянуть), and move-by (наехать).

Impale: любое длинное оружие типа polearm, spear, lance, or gouge может быть использованно в протыкающих атаках. Одиночки верховые или колесничие нуждаются в специальной упряжи чтоб пользоваться двуручным

оружием. Упряжь крепиться на одном из плеч, чтобы нести и помогать при использование оружия. Вторая часть упряжи это пластина, которая крепится или к седлу животного или снаружи к колеснице. Толстая часть оружия упирается в эту пластину во время стремительной атаки. Эта пластина и движение колесницы/животного позволяет монтейру пронизывать врага.

Чтобы исполнить пронизывающую атаку, монтейр и животное должны успешно атаковать противника. Если сделан успешный бросок на атаку, жертва получает двойные повреждения. В этой атаке не учитываются бонусы за силу. После успешной атаки монтейр должен сделать бросок 1d6 по следующей таблице. Не успешный бросок не имеет последствий.

Спасательные броски колющего оружия.

бросок 1d6	**результат**
1	Оружие сломано
2,3	Оружие застряло в жертве,нужен 1 раунд на освобождение
4,5,6	Оружие свободно и может использоваться в следующем раунде

catch and drag: в этом приеме монтейр пытается избежать прямой стычки с соперником. Эта атака известна как C&D. Монтейр может использовать, cahulaks, лассо или любое другое имеющее крюк гибкое оружие. Если атака сделана успешно крюк вцепился в жертву. Если схваченная жертва весит меньше чем животное монтейра оно автоматически теряет баланс. Если цель того же размера или больше то она должна сделать бросок против pertification или теряет равновесие. Цель в два раза больше животного не может быть опрокинута. Животное начинает волочить за собой жертву (предполагается животное столь же сильное как жертва). Жертва получает 2 очка повреждения каждый раунд когда она тащится, плюс повреждения за препятствия на дороге (шипы, горячие угли и т.д.). Чтоб освободиться жертва должна сделать 2 удачных броска на силу.

Move-by: Самая популярная атака у монтейров. Используя острое режущие или тяжелое ударное оружие, монтейр настигает жертву, с большим преимуществом в скорости, и наносит удар. Затем он удаляется за пределы досягаемости раньше чем противник сможет атаковать. Этот тип атак добавляет 1 к AC монтейра.

Известные персонажи:

Rayne – Человек женщина наездница на колесницы. Легкую колесницу тащат 2 erdlu. Сражается в стиле C&D. Nibenay.

Aso – полуэльф женщина, наездник на erdlu. Сражается в стиле move-by. Известна в Balic

N’kadir – мужчина дварф, наездник на kank. Сражается в стиле move-by. Uric.

Риверы (Reaver)

Риверы путешествуют по пустыням Азаса (Athas) в поисках опасных существ для арены. Риверсы работают вместе с дрессировщиками чтобы захватить животное, которое может быть послано на гладиаторские бои. Жестокие, дикие животные, одно из важных удовольствий для толпы и неотъемлемая часть удачной игры на арене. Монстры, животные и дикие пустынные племена приносят много денег, если могут быть доставлены на арену живыми. Чем опаснее существо, тем больше денег ривер ожидает заработать. Сражение против действительно необычного существа может соблазнить ривера принять участие в игре. Ривер это типичный охотник для больших игр. Недели или даже месяцы могут быть потрачены на выслеживание добычи. У риверсов прослеживается навязчивое желание поймать (в некоторых случаях убить) трофей более сильный чем последний. Много риверсов погибло в стремлении добыть более сильное животное. Со временем, некоторые риверсы считают себя достаточно сильными чтоб поймать знаменитого Athasian Dragons-many, но не одна попытка не увенчалась успехом.

Роль: С начала гладиаторских игр, мощные, опасные существа стали разыскиваться для схваток. Заданием риверсов было найти новых, захватывающих существ для удовольствия болельщиков и, что более важно, Волшебника-Короля. Риверсы так же служат тем кто ищет редкое и необычное (например таинственных магов нуждающихся в редкостях, используя их маг. компонентами, или мудрецах ищущих утерянную вещь). Риверсы так же могут быть наемниками, возвращающими обратно важных воинов – рабов.

В кампании, квесты могут быть построены вокруг поимки опасных существ. В дикой природе, потерянные в город или бродящие под городом сбежавшие монстры, могут быть внушительным врагом.

дополнительные умения: Ривер должен иметь умения Hunter или Trapper как дополнительные, в остальном, он может выбирать любое умение, которое одобрит DM.

Оружейные умения: Риверсы используют разнообразное оружие в зависимости от того хотят ли они убить или покорить жертву. Если есть выбор, риверс всегда выберет более сильное оружие. Риверсы предпочитают двуручное оружие одноручному.

Не оружейные умения: бонусные умения: Animal Lore, Tracking, Survival. Рекомендованное: Animal Handling, Animal Training, Charioteering, Endurance, Riding (Airborne or Land Based), Running, Set Snares.

Снаряжение: Риверсы должны приобрести минимум 2 оружия (одно для дальнего, другое для ближнего боя). И потратить 25% (или больше) на материалы для изготовления ловушек, чтоб поймать диких созданий.

Преимущества: Ривер может выбрать будет ли он связан с отдельной группой или будет под покровительством городской арены. Это похоже на ситуацию с дрессировщиком. Стоимость материалов, необходимых чтоб кормить и содержать захваченных животных, огромна. Присоиденение к группе точно ведет риверса к поиску заданий которые принесут прибыль.

Риверс проводит столь много времени на незаселенных территориях Азаса (Athas) что он получает +2 к его начальным не оружейным умениям выживания. Тип местности может быть выбран для каждого слота умения выживания. Дополнительные умения выживания так же получают бонус +2.

Недостатки: Риверсы, пойманные на воровстве добычи другого риверса наказываются на арене. Они будут посланы в битву невооруженными, часто против того существа которое они украли, для начала. если риверс выживет, он может провести в тюрьме месяцы, пока замена украденному созданию не будет найдена.

Ценности: Цена за пойманное животное будет варьироваться в зависимости от местонахождения арены и редкости вида. Используйте правила определения цены в разделе Beast Trainer (дрессировщик), ранее.

Расы: Вид доступен всем местным расам Азаса (Athas). Ограничения на уровень такие же, как расовые ограничения для класса воинов.

Специальные пометки: Риверсы всегда помогают друг другу на природе пока их собственная охота не окажется в опасности. Существует неофициальное братство среди риверов. Они все связанны общими узами в преследовании наибольшей добычи. Они собираются и рассказывают истории о победах и поражениях. Громадная печаль и удовольствие могут быть замечены в рассказах о тех риверах, кто услышал зов дракона. Это были величайшие из риверов, которые чувствовали себя достаточно могущественными чтоб встретить и победить Дракона. Это неписанный вызов и источник их пословицы «лучше умереть с Драконом, чем здесь!»

Известные персонажи:

Nadia the Dark – служит арене Урика (Uric)

Pasha of Forest Ridge (паша лесных гор) – независимый халфлинг, странник.

T'ra-nana of Silt Sea – Пропала. Настоящее местонахождение неизвестно.

Voliviuus the Wicked – Ранее служил Рааму (Raam) (считается умершим)

Рабы Гладиаторы (Gladiatoril Slave)

Рабы Гладиаторы – самые сильные, упрямые и самые опасные противники арены. Битвы за выживание единственное неизменное в их искаженной жизни. Одни были куплены и выращены на арене с детства. Другие намного позже и должны были быстро обучиться послушанию чтоб выжить. Им не чего терять или приобретать кроме своей жизни.

Долг гладиатора раба – войти на арену когда прикажет хозяин и добиться успеха или отдать свою жизнь. Как бы не была плоха жизнь в рабских ямах, каменоломнях или полях, рабы там могут еще прожить долгую жизнь. Это не всегда верно для арены. Раб принужденный сражаться на арене или будет лучшим или умрет.

Роль: Большее число непослушных рабов становится воинами арены. Для всех ставших гладиаторами, присутствует общая основа целей и вознаграждений. Побег, свобода, отмщение за незаконное помещение в тюрьму, вот только несколько типичных мотиваций рабов гладиаторов. Так как рабы гладиаторы не имеют личной свободы, для PC иметь NPC в кампании. Гладиатор может использоваться как телохранитель или как член элитного ударного отряда. Проблемы конфликтов между игроком и NPC должны быть тщательно разрешены.

DM должен всего представлять рабство жестоким и негуманным институтом, когда берется за социальные роли гладиатора раба. Обычно рассматриваемые с пренебрежение, рабы это имущество которое покупается и продается. Помните, насильственно вовлеченные в гладиаторские бои, они становятся воинами не желая этого, не зависимо от их бойцовских умений.

Дополнительные умения: Любой, вне зависимости от класса, расы, места рождения может закончить гладиатором рабом. Поэтому, дополнительные умения рабов, отражают их прежнюю жизнь.

Если персонаж родился в рабстве и был выращен как гладиатор, его дополнительные умения будут ограниченны следующими: Armorer, Bowyer, Gambler, Teamster (animal handling), Furrier (skinning), Weaponsmith, или никаких.

Оружейные умения: Рабы гладиаторы автоматически получают умения пользоваться любым оружием. Если персонаж был рожден и выращен гладиатором, он автоматически получает специализацию в impaler (оружие

используемое в гладиаторских битвах). Это дополнение к специализации в любом другом оружие.

Не оружейные умения: бонусные умения: (General) Heat Protection, (Warrior) Weapon Improvisation. Рекомендуемые: (Warrior) Gaming, Survival.

Снаряжение: Большинство рабов гладиаторов выбирают свое любимое или лучшее оружие для схваток на арене. Однако, раб имеет только то снаряжение, которое предоставит ему хозяин или тренер. Хотя большинство рабов получает достаточное оружие и доспехи для битвы на арене, хорошим выражение власти хозяина или тренера, является принуждение раба выходить на арену с оружием или доспехами, которые выбрал не он, или даже без каких-либо. У рабов нет другого выбора, как смириться с судьбой и выжить.

Преимущества: Рабы гладиаторы, с детства растущие чтоб стать гладиатором, могут специализироваться в двух видах простого оружия ближнего боя. Это дает им модификатор на атаку +1 и на повреждения +2. Однако, цена второй специализации 4 оружейных слота. Двойная специализация не дает рост числа атак за раунд.

Жизнь раба гладиатора, дает ему 1 очко способностей, которое может быть потрачено на силу, консту или ловкость, как результат жестких тренировок. Так же, раб теряет одно очко харизмы и интеллекта. Числа должны быть установлены во время создания персонажа.

Недостатки: Для раба они обычны. На кону каждой битвы – его жизнь, и не предложено другой награды, кроме выживания. Раб может только выжидать и высматривать удобный момент, чтобы сбежать на свободу. Дикие земли заполнены семействами рабов, удачно сбежавшими и нашедшими новую жизнь вне гладиаторской арены.

Если раб PC добился успеха в нескольких сражениях на арене, он должен быть предупрежден об известности. Сбежавшие гладиаторы рабы легко узнаваемы. Тысячи зрителей видели их на каждом матче. Некоторые болельщики могут восхищаться ими достаточно, чтоб помочь. Другие (может быть те кто делали ставки против них) могут направить по их следу ближайших храмовников, так быстро как смогут, надеясь на награду. И те и другие боятся репрессии храмовников, и это должно быть взято в расчет, когда сбежавший раб ищет убежища.

Ценности: Великодушные хозяева или храмовники могут давать рабам поощрения за драку. Поощрения могут варьироваться от мелких монеток (ceramic pieces) до нового оружия, или обещания возможной свободы.

Расы: Любой может быть принужден стать гладиатором на аренах Азаса (Athas). Чем больше физическая сила и выносливость раба, тем больше он может выживать на гладиаторских играх.

Специальные пометки: Те кто выбирают этот тип, часто скрывают какой-либо талант псионика от хозяина, так как он может быть ключом к необходимым для побега.

Известные персонажи

Rikus – Освободившийся лидер рабов восставших в Тире (Tyr). Мужчина mul.

Neeva – Бывший партнер по борьбе Рикуса. Женщина человек. Tyr.

Yarig – Дварфийский боец (мертв)

Gaanon – Полугигант специализирующийся на топорах (мертв).

Управляющие ареной (Arena Managers)

Честолюбивые храмовники назначаются волшебником-кролем следить за ареной. На этих храмовников возлагается престижное звание управляющих ареной. Храмовники должны много работать, чтобы выполнять эту задачу, и продолжать сохранять все свои интересы в других частях города. Они знают, что любые проблемы на арене отразятся на них. За управляющими внимательно следят их начальники. Ежедневны обязанности управляющих очень сложны, они состоят из:
- осмотр земель арены. Должна быть уверенность, что они готовы для тренировок и игр.
- поддержание охраны рабов гладиаторов.
- наблюдение за содержанием экзотических зверей, захваченных для гладиаторских игр.
-распределение свободных гладиаторов, желающих участвовать в играх.
-назначение поединков и создание афиш с указанием всех событий.

Исключая Тир (Tyr), где арена была недавно снова открыта, после смерти и свержения волшебника-короля Калака (Kalak). Управляющие ареной избираются (предлагаются) сенатом и утверждаются нынешним королем Тизианом (Tithian).

Известные персонажи

Banther – Нынешний управитель в Тире (Tyr). Храмовник избранный Королем Тизианом (Tithian)

Некроманты арены (Arena Necromancers)

За все их подлое и абсолютное зло, эти осквернители могут считаться одним из самых ненавидимых классов на Азасе (Athas). Работая на волшебника-короля или очень могущественных храмовников, некроманты обеспечивают «особые» игры для арены – поднимают мертвых для гладиаторских поединков. В случае каторжников посланных на арену за публичные речи против волшебника-короля, некроманты могут воскрешать мертвое тело, чтоб и дальше использовать его как гладиатора.

Необходимость в некромантах значительна на каждой арене. Количество кровавой резни на каждой гладиаторской игре ошеломляет. Нужно более двух дюжин крепких рабов чтобы очистить арену или одного некроманта. Всего одним заклинанием некромант может заставить недавно убитого гиганта подняться. Воины могут драться с огромным существом второй раз и арена получает 2 поединка по цене одного.

В народе некромантов боятся и презирают. Владельцы магазинов предпочитают закрыться, чем обслужить некроманта. Они низшая каста, ниже даже «неприкасаемых». Некроманты всегда пахнут мертвыми, потому что трупы их главный магический компонент.

За некромантами тщательно присматривают их наниматели. Ни храмовники ни волшебник-король не хотят чтоб маг осквернитель стал слишком могущественным. Когда это случается, некромант перестает быть нужным, происходит «несчастный случай», и менее могущественный некромант занимает его место.

Изредка некроманты спасаются на не обжитых землях. Они еще более ненавидимы общинами рабов, чем городскими жителями. Нет безопасного места или убежища для нечистого некроманта.

Известные персонажи

Dote Mal Payn – Незначительны Некромант служивший ранее волшебнику-королю Калаку (Kalak) в Тире (Tyr). Скрывается после смерти Калака. Черные сплетни говорят о том что ему приказали найти тело Калака, чтоб оживить его. При правлении Короля Тизиана (Tithian) на эти сплетни не обращают внимания.

Известные NPC на арене.

В этом раделе содержатся детали характеристик и прошлого двух самых известных гладиаторов в темной истории Азаса (Athas). DM может использовать этих персонажей чтобы добавить красок в ее кампанию.

Балик (Balic)

Varnag Deho
Weapon Master, House Jarko
Lawful evil

AC 2	Str 17
MV 12	Dex 19
Level 11	Con 14
Hit Points 107	Int 13
THACO 9	Wis 17
No. Attacs 2/1	Char 16

Damage/Attack: 1d8+6 (Bone long sword, -1 to attack roll)
Psionic Summary: PSP 47; Wild Talent - Double Pain
(PS Con -3; Cost 7 +)

Варнаг Дехо – Випон мастер лучшей школы Балика, Дома Джарко. Это жестокий порочный человек, он находит развлечении в использование рабов гладиаторов как своих учеников. Дехо носит кожаную маску, скрывающую левую половину его лица, исключая глаз. Он снимает маску, чтоб напугать начинающих гладиаторов и перепуганные новички редко забывают его вид. В молодости, Варнага ударил по лицу кто-то владеющий магическим посохом. Магия посоха легла проклятием на рану и та не заживает и поныне. Это событие сделала жизнь Варнага мучительной. Единственное место где он мог отомстить на законном основании была арена. Пробыв чемпионом арены 4 года он удалился от дел и был принят в дом Джарко учителем. Он быстро стал главным тренером (Chief Trainer) и следящим за дисциплиной (Disciplinarian).

Драдж (Draj)

Ular Lael
Sojournist, House Omnir
Human, beast trainer Mistress
Lawful Evil

AC 6	Str 17
MV 19	Dex 19
Level 11	Con 16
Hit Point 122	Int 17
THACO 9	Wis 18
No. Attacs 2/1	Cha 17

Damage/Attack 1d6 (Iron short sword)
Psionic Summary: PSP 44; Wild Talent - Animal Affinity

(PS Con -4; Cost 15 + 4/round. Affinity = Psi Cat)

Улар, брошенный ребенок, которого оставили умирать подбросив в повозку с продовольствием. Дрессировщик Инсин (Encean) нашел ребенка выгружая мясо предназначенное для кормления животных арены. Прежде чем он стал легкой закуской для отвратительных существ, Инсин решил спасти его, заменив жену и сына потерянных при трудных родах. Для Инсина, бесспорно человек с холодным сердцем, ребенок стал сыном, которого он никогда не имел. Воспитывая ее он заботился о том, чтоб никогда не показать ей свою любовь. Лил много работала, помогая своему приемному отцу выполнять свои обязанности и пытаясь заслужить одобрение. Она решила что имеет большое сходство с кошачьими существами арены. Это открытие она сделала сама. Позже, на одном из сезонов, два стража на арене зажали ее в угол что бы «заняться спортом». Тогда она осознала свой дикий талант психоники. Бессознательно она приняла форму кошки, которой она восхищалась, и убила обоих до того как они смогли закричать. Она притащила их тела в ближайшую клетку с зверьми и никогда не говорила об этом кому-либо.

Улар, унаследовала место дрессировщика после несчастного случая произошедшего с ее приемным отцом. Она не испытывала большой гордости, когда возвращала назад на арену Драджа (Draj) опасные и редкие образцы. К сожалению, она никогда не думала о человеческих жизнях потраченных, на возвращение этих опасных существ обратно. Ей всегда были нужны наемные солдаты для помощи ей в этих опасных прогулках.

Это одинокая, кошкоподобная женщина, которая предпочитает компанию своих животных и жизнь на соломе в клетках.

Глава 2: Возможности гладиаторов.

Бесспорно, гладиаторы мастера оружия в Азасе (Athas). Хотя они не имеют могущественной магии волшебников и жрецов, огромных армий дворянства или необычной ментальной силы психоников, умения гладиаторов обращаться с оружием далеко за пределами того что могут достигнуть с ним другие. Даже самые сильные сразившись с гладиатором при помощи одного оружия, будут побеждены силой его мышц и скоростью.

Из-за интенсивных тренировок с оружием и изучения своих противников, гладиаторы не имеют времени на приобретения других умений. Поэтому они никогда не могут становиться мултиклассом. Гладиаторам PC находящие достаточно времени на развитие других умений кроме оружейных, правильнее будет играть простыми файтерами, чем гладиаторами.

Далее будет рассмотрена классификация умений возможных для гладиаторов. Кроме, описанных ранее, эти умения могут быть так же возможны другим воинам или тем, кто решит выбрать для изучения эти умения.

Armor Optimization (улучшение доспехов)

Когда гладиатор достигает 5-го уровня, он начинает понимать как доспехи могут лучше служить ему. Большинство персонажей носящих доспех позволяют ему выдерживать силу большинства ударов, надеясь на физическое препятствие защищающее их от опасности в битве. Они не знают, что их доспехи могут защищать их в большей степени.

Гладиаторы должны полагаться на свои доспехи, защищающие их, больше чем обычные люди. Они имеют больше знаний о способности доспехов. Гладиатор 5-го уровня изучает те места доспехов, которые могут принять на себя удар лучше, чем другие и заставляют более тяжелые части доспеха принимать на себя большую силу удара. Щит может быть подставлен так, что оружие соскользнет не причинив вреда, вместо того чтоб с силой ударить в щит.

Конечно, получая больше опыта, гладиатор продолжает понимать доспехи лучше и лучше. Каждые 5 уровней, гладиатор получает бонусные +1 к АС. Так, на 5-м уровне он получает бонус +1, на 10-м бонус становится +2, и так каждые 5 уровней.

Если гладиатор не носит доспех или щит бонус не применяется. Так же, заклинания защиты или кольцо защиты не дают таких бонусов. Бонусы улучшения доспехов применяются для более материальных магических вещей, таких как нарукавники или плащи, так как гладиатор может подставлять эти вещи под удар, прикрываясь. Этот бонус так же кумулятивный с не оружейным умением Armor Optimization.

Unarmed Combat (бой без оружия)

Из-за усиленных тренировок голыми руками, гладиаторы получают 4 бонусных очка по всем пунктам таблицы к бою без оружия. Они добавляются после броска на атаку игроком, или способом описанным в 3-й главе: сражения.

Так же, из-за хороших тренировок, не вооруженному гладиатору, не даются полный +4 очка бонуса на атаку и повреждения, обычно разрешенных против невооруженного противника. Бонус против других гладиаторов уменьшается до +2 на атаку и повреждения. Однако противнику все еще дается шанс ударить первым, не взирая на бросок на инициативу гладиатора.

Новые умения

Как и все умения в стандартном AD&D, в DARC SUN персонажи делают бросок на умения на d20. Хотя в DARK SUN персонажи имеют больше очков умения, выброшенное 20 всегда показывает провал, не смотря на очки умения персонажа.

Гладиаторы, в отличии от обычных воинов, могут взять умение мошенников Tumbling всего за один слот. Так как они тратят большую часть своего времени катаясь по песку и пытаясь избежать попадания снарядов или удара меча, они могут взять это умение.

Рекомендованные гладиаторам умения включают Blind-Fighting, Endurance, Land-Based Riding, Rope Use, Tumbling, Charioteering, and Running. Это все умения PC улучшенные на арене. Intimidation и Observation (могут быть найдены в Complete Thief's Handbook) так же полезны, хотя они более выгодны вне арены, чем на ней.

Более экзотические умения для гладиаторов включают Mountaineering, Tightrope Walking, Juggling, and Animal Lore. Хотя они и не кажутся нужными на арене, рассмотрев современные игры в большинстве городов, может оказаться, что нужны знания, которые раньше не ожидались от гладиаторов. Кроме изучения физических умения, гладиатор может сделать необычный выбор, готовя себя к изощренным играм на арене.

Таблица не оружейных умений

Proficiency	***Slots***	***Ability***	***Modifier***
Arena Acting	1	Charisma	– 1
Dirty Tricks	1	Wisdom	- 2
Massage	1	Dexterity	0
Tactics	1	Intelligence	- 1
Taunting	1	Wisdom	0
Weakness Identification	2	Wisdom	- 2

Описание новых умений

Arena Acting: Это умение используется гладиаторами, чтоб притворится слабым на арене и одурачить противника. Если бросок удачен, он выказывает слабость, которой на самом деле не обладает. Например, он может убедить противника в том что плохо защищается с левой стороны, или оружие в его руках, не знакомо ему. Этот трюк чаще срабатывает, чем не срабатывает. Если противник пытается атаковать используя вымышленную слабость гладиатора, PC атакует своего врага с бонусом +3 на атаку и повреждение. Это отражает удивление цели, понимающей что ее одурачили.

Arena Acting может использоваться один раз против данного противника. Затем, враг будет более осмотрителен в своих действиях.

Dirty Tricks: Это умение позволяет классу бойцов (не обязательно гладиатору) научится бесчестной борьбе с противником. Хотя точные методы могут изменяться в зависимости от персонажей, это умение позволяет PC отвлечь противника на время достаточное для того чтоб он выбрался из ситуации из которой он не может выбраться другим способом.

Метод может изменяться в зависимости от местности, противника и многих других причин. Dirty Trics дает бонус +1 к одному из нескольких действий, которые могут быть сделаны PC за раунд сражения, предполагается удачный бросок на умение. Противник может сделать проверку на Wisdom с -2 чтоб заметить трюк. Удачная проверка сводит на нет попытку трюка в этом раунде.

Бонусы Dirty Trics могут быть прибавлены к атаке, инициативе или повреждениям. Так же бонусы могут быть использованы как пенальти противнику на его атаку, инициативу или повреждения. Выбранный бонус должен быть заявлен до проверки умения. Проваленный бросок указывает на то что противник заметил трюк и не попадется на него в дальнейшем сражении.

Dirty Trics обычно срабатывают один, или два раза на данного противника, и не имеет значения в какой форме они использовались. Они запоминаются тем против кого использованы, обычно с отрицательными эмоциями. Только существа со средним и низким интеллектом могут поддаться на одну и ту же уловку дважды, если она не необычно хитра. Игроки должны быть поощрены за придумывание трюков самим, не используя выбор его при помощи кубика. Каждый грязный трюк используемый разыгрываемый PC с одним и тем же врагом, дает противнику +2 к броску на интеллект, бросок на второй трюк делается с модификатором 0, на 3-й с +2, и так далее. Если не может быть с основанием предположено, что противник не помнит PC (по усмотрению DM), этот бонус нужно всегда помнить. Бонус всегда применяется если PC имеет репутацию использующего грязные трюки, когда он встречается с кем-либо знающим о его репутации. Простейшие трюки включают броски песком в глаза врагу, изображение мертвого, для того чтоб завлечь врага на расстояние удара, заманивание его в ловушки расположенные на арене и т.д.

Massage: Умения массажа, дает гладиатору возможность помочь своему партнеру сохранить хорошую форму для длительных битв. Применяя это умения между матчами, гладиатор может быть уверен что с мышц снято остаточное напряжение и они расслабленны, что необходимо для хорошей битвы. Любой гладиатор, которому был сделан массаж, перед очередным боем получает +2 к броску на выносливость (Endurance) во время этого боя. Массаж может быть применен только к другим, гладиатор не может делать массаж себе чтоб получить бонус.

Tactics: Гладиатор выбравший тактику получает бонус +1 на атаку или инициативу (по выбору игрока) в каждой данной схватке, тратя раунд на изучение движений противника. Успешная проверка умения показывает что гладиатор имеет некоторые догадки, что противник планирует сделать. Когда устранен один из противников, гладиатор должен вновь отступить назад и потратить раунд для анализа ситуации и сделать проверку способности, если он хочет сохранить полученный бонус. Он может отражать атаки в этот раунд, но не может атаковать сам. Включая психические дикие таланты, не важно какие они. Почти все его внимание уходит на то чтобы определить намерения его противника.

Кроме того, если гладиатор хочет использовать еще один слот на это умение, но может выбрать одну из рас, чтобы лучше понимать их тенденции. В этом случае гладиатор получает бонус +2 на атаку или инициативу когда использует свое умение. Так же гладиатор может разделить этот бонус и использовать+1 на атаку и +1 на инициативу. Гладиатор может специализироваться в любом количестве рас, но максимальный бонус который он может получить на отдельную расу +2.

Умение не используется на группу из 4-х или более противников, исключая случай когда противники хорошо изученной гладиатором расы. В этом случае умение может применяться к 5 противникам, но не более. Умение не распространяется на партнера гладиатора, гладиатор специализируется на тактике, а не на стратегии.

Taunting: Это умение позволяет насмехаться, подстрекать и всякими другими способами раздражать и оскорблять противника. Если гладиатор успешно сделал проверку на умение, а противник провалил спасбросок на парализацию, враг начинает приходить в ярость. Взбешенный враг получает пенальти к атаке -2, но +1 к атаке. В дополнение, враг ослеплен яростью, что не замечает мелких деталей, важных в хорошей битве, и получает -1 к AC.

NPC с Мудростью 14 и выше иммуны к этим эффектам, так же как те чей уровень на 5 или более выше уровня гладиатора. Они распознают для чего над ними насмехаются, и игнорируют эффекты насмешки по своему желанию. PC так же имеют этот иммунитет, хотя они могут отыгрывать их настоящие реакции при таких действиях. DM всегда должен брать в расчет личность оскорбленного персонажа, будь он PC или NPC.

Weakness Identification: Это умение, как и тактика, позволяет гладиатору изучить слабости противника. Успешная проверка на умение означает что гладиатор нашел слабость противника, относилась ли она к стилю противника или к недостаткам его доспехов. Если гладиатор хочет он может использовать обычные пенальти для точного удара (called shot) +1 к инициативе, -4 к атаке, он может наносить двойные повреждения противнику лишь один раунд. После такого ранения, умный противник изменит свой стиль сражения, чтобы не иметь слабостей. Существо с низким интеллектом просто попытается уменьшить опасность, подставляя другую сторону

противнику. Таким образом, если 2 или более противника атакуют существо со слабостью, есть хороший шанс продолжать ее использовать, так как она просто перемещает ее с одной стороны на другую.

Бонус этого умения в том что о слабости может быть рассказано союзнику. В том случае если существо понимает язык, на котором союзники общаются, каждый атакующий получит пенальти -2.

Когда умение используется против гладиатора с умением Arena Acting, две стороны вовлечены в противоборство умений. Каждый персонаж должен сделать проверку его умения. Успехов вычисляется как разница между значением умения персонажа и числом на кубике. Выигрывает тот персонаж, чья разница больше. Если выиграл использующий определение слабостей, то он находит в притворстве противника изъян. Если победил актер, то идентификация слабостей провалена.

пример: *Бизал имеет умения Актерского мастерства 14. Его противник Хаарна имеет определение слабостей 13. Бросок Бизала 7, а бросок Хаарны 3. Хаарна имеет большую разницу (13-3=10) чем Бизал (14-7=7). Хаарна легко может увидить что Бизал притворяется. Она не купится на это.*

Сравнение может быть затруднено. Некоторые гладиаторы берут сразу и Актерское умение и Определение слабости. Актерское умение проверяется первым, так как враг может быть одурачен в первое же мгновение, в которое он будет наблюдать за противником. После того как гладиатор притворится слабым, он может проверять врага на слабости. Оба броска должен делать DM, только он может видеть результат, так как игрок не может знать принесли ли результат его попытки.

Оружейные умения

Гладиатор не должен беспокоится о таких вещах, как использование незнакомого оружия, для гладиатора не существует такой вещи как незнакомое оружие. Если у него нет ничего специально задуманного как оружие, он может сделать что-либо из окружающих вещей.

Гладиаторы никогда не имеют пенальти за отсутствие умения использования выбранного оружия. Даже если гладиатор никогда ранее не видел подобного оружия, он может определить его назначения, и способ использования для устранения врага. В отличии от других, гладиаторы усиленно трудятся для понимания оружия и изучения возможностей своего тела.

Способности гладиаторов таковы, что они могут специализироваться более в одном виде оружия на 1-м уровне. Гладиаторы могут специализироваться в таком количестве оружия, какое позволяет количество их оружейных слотов. Если гладиатор получает достаточно слотов для специализации в новом оружие, он берет ее. Когда он пытается получить новую оружейную специализацию, гладиатор должен заплатить полную цену

специализации, то есть потратить слот на начальное умение владением оружием и на специализацию в нем.

Глава 3: Сражения

Новое оружие

Гладиаторы обязательно мастера во всех видах оружия; но без умения изобрести новое оружия моментально, обезоруженный гладиатор может обнаружить себя, находящимся в сомнительной власти соперника.

Без преувеличения, множество оружия может быть создано гладиатором в последней попытки защитить себя от несомненной смерти. Некоторое из этого оружия может стать модным и быть добавлено в список оружия возможного для гладиаторов.

Почти все может служить оружием. Почти все может служить оружием, веревки, крюки, корни растений, волосы гигантов, все что может причинить вред кому-нибудь используется как оружие на аренах Азаса (Athas). Новые варианты оружия бывают так ошеломляющи и хорошо приняты толпой, что оружейники имеют проблемы с постоянно поступающими заказами на новое и более смертоносное оружие.

Некоторое оружие приходит с переполненных улиц города. Оно обычно бывает маленьким, легко скрываемым, колющим оружием. Другое происходи с просторов вне цивилизации, и предназначено для сражения и запугивания в пустынях. Размер и наносимые повреждения зависят от происхождения этого оружия. Детали об этом оружие предоставлены ниже.

Материал оружия: DARK SUN Rules Book, страница 51, определяет что оружие сделанное не из стали наносит меньше повреждений, менее удобно для удара и больше вероятность, что оно сломается. Цена, вес и повреждения данные здесь предполагают что оружие сделано из стали. Заметим, однако, что оружие может быть сделано не из металла и может быть использовано без понижения его свойств и повреждений - не принимая во внимания, что оно сделано не из метала. Не металлическое оружие может стоить лишь 1% от своей цены.

Умение и специализация в использовании: оружие может стать более полезным в руках того кто тренировался использовать его. Те же, кто пошли дальше и специализировались в нем, получают дополнительную атаку описанную на стр 52 в Playr's Handbook.

таблица нового оружия

Название оружия	Цена (gp)*	вес	размер	тип	скорость	Повреждения**
Alhulak	9	9	M	B	5	1d6/1d6
Carrikal	8	6	M	S	5	1d6+1/1d8
Dejada	6	8	M	P/B	8	1d8/1d6
Double-Blade Spear	2	6	M	P	6	1d8/1d8
Forearm Axe	1	4	S	S/P	3	1d6/1d6
Lotulis	15	10	L	P/S/B	8	1d10/1d12
Puchik	6	1	S	P/S	2	1d4+1/1d4+1
Singing Stick	5 sp	1	S	B	2	1d6/1d4
Talid	4	1	S	P/S/B	2	1d6/1d6 -1
Trikal	12	8	L	S/B	8	1d10/1d10

*Цена оружия основана на цене на металл (исключая Singing Stick). Сделанное из иного материала оно получает модификаторы описанные в DARK SUN Rules Book.
**Повреждения описаны для металлического оружия. Для не металлического оружия должен быть определен свой урон (исключая Singing Stick и Carrikal).

Alhulak (алхулак)

Цена: 9 gp
Вес: 9
Размер M
Тип P/B
Скорость: 5
Урон S-M/L 1d6/1d6
Алхулак это веревка с четырехлезвийным захватывающим крюком на конце. Другой конец 5-ти футовой веревки – 2-х футовая рукоять, которой можно блокировать удары другого оружия.

Четырехконечный крюк обычно изготовляется из ребер мекилота (mekillot) (цена данная тут для стального набора лезвий). Вторая часть прикрепленная к веревке обычно делается из дерева или кости.
умение использовать: умеющий использовать алхулак, может действовать им без опасения зацепить себя или компаньона. К тому же, он может использовать другое оружие среднего размера во второй руке с пенальти всего -2. Маленькое оружие может использоваться в паре с алхулаком без штрафов.
Специализация: Специализированный воин может использовать алхулак чтоб захватить цель. Успешная атака означает что враг получает 1d3 очка повреждений и автоматически схвачен. Схвативший, может попытаться

опрокинуть врага сделав бросок на силу, против цели своего размера, если она провалила спас на окаменение. Враги меньшего размера автоматически опрокинуты. Враги большего размера не могут быть опрокинуты при помощи алхулака.

Carikkal (Кариккал)

Цена: 8 sp
Вес: 6
Размер M
Тип S
Скорость: 5
Урон S-M/L 1d6+1/1d8
Кариккал изготовлен из кости мекиллота (mekillot) и челюсти джожала (jozhal). Острый гребень зубов покрывает половину длины костяной рукоятки. Это делает кариккал похожим на боевой топор, оба лезвия которого смотрят в одном направлении. В нижней части костяной рукояти просверлена дыра, для того чтобы приделать кожаную петлю, при помощи которой оружие можно держать даже в очень кровавом бою.
умение использовать: Нет дополнительных бонусов для умеющих использовать кариккал. Его урона и силы удара, достаточно для большинства использующих оружие.
специализация: Специалист может использовать острые зубы на половине кариккала, чтобы повредить противника во время его дополнительной атаки.

Например 3-х уровневый специалист по кариккалу имеет 3 атаки, каждые 2 раунда. Во время 3-й атаки в игру входят зубы. К дополнению повреждения лезвием, зубы приносят дополнительно 1d3 повреждения.
Не нужно делать бросок чтоб проверить смог ли он повредить врага зубами, эксперт в этом оружии наносит этот урон автоматически. Тем не менее, дополнительный урон не получает бонусы за силу, хотя магический урон используется как обычно.

Dejada (Деджада)

Цена: 6 gp
Вес: 8
Размер M
Тип P/B
Скорость: 8
Урон S-M/L 1d8/1d6
ROF: 1/1
Range S/M/L/: 1/2/3
Деджада состоит из длинной корзины (cestum), которую носят на руке и используют, чтоб выталкивать снаряд (pelota) с большой скоростью.

Cestum может быть сделан из тонких ребер ердлу (erdlu), переплетенных между собой. Корзина вставляется между ними. Владелец вставляет руку в открытый нижний конец, как в перчатку. Cestum для людей длинной 2 фута и шириной 6 дюймов. Его размеры различны для разных рас владельца. Cestum используется одной рукой, потому что другая нужна для зарядки снарядов.

Снаряд – круглые объекты примерно 2 дюйма в диаметре. Это камни, шарики с шипами и шарики из колючих растений. Спорили, было ли это оружие изобретенно в Звенящих горах (Ringing Mountains) или в Растущем лесу (Crescent Forest). Было за документировано что горные халфлинги, использовали cesti чтоб метать жуков-мучителей (agony beetles) в спины могущественных врагов. Металлические cesti необычайно редки, тогда когда металлические снаряды становятся обычным делом.

умение использовать: Владелец использует деджаду, заряжая в цестум пелоту, затем он выталкивает ее, длинным бросающим движением руки. Снаряд достигает большой скорости, в следствии скорости броска, подобного удару хлыстом. Снаряд может достичь скорости 200 миль в час, но только на коротком расстоянии. Бонус за силу добавляется к каждой атаке. За раунд можно кинуть одну пелоту.

Специализация: специализирующийся на деджаде гладиатор может попытаться поймать брошенную в него другим гладиатором пелоту. Если противник сделал успешную атаку, защищающийся должен сделать успешный спас от окаменения, чтоб поймать пелоту брошенную в него.

Гладиатор может немедленно вернуть бросок противнику, если у него есть еще атаки в этом раунде. Все другие действия в этом раунде невозможны для персонажа.

Double-Bladed Spear (двухлезвийное копье)

Цена: 2 gp
Вес: 6
Размер M
Тип P
Скорость: 6
Урон S-M/L 1d8/1d8

Двухлезвийное копье похоже на обычное копье, только имеет дополнительный наконечник на другом конце древка.

умение использовать: владелец может использовать оба конца копья в битве против одного противника, вращая его. Этот маневр часто смущает разумного противника, ни когда не видевшего такого оружия. Враг получает штраф -1 к атаке и повреждениям на 2 раунда.

Специализация: специалист, может использовать это копье атакуя двух различных врагов в одно время со штрафом -1 к повреждениям. К дополнительной атаке, полученной за специализацию, специалист может

атаковать 3 или более целей, при условии, что они не дальше шага друг от друга.

Forearm Axe (наручный топор).

Цена: 1 gp
Вес: 4
Размер S
Тип P/S
Скорость: 3
Урон S-M/L 1d6/1d6
наручный топор имеет головку из двух больших лезвий с шипом посередине, и носится как баклер, надетым на предплечье. Но в отличии от баклера, он может нанести серьезные повреждения неосторожному противнику. Это любимое оружие военных артистов. Наручный топор позволяет воину атаковать так будто в руке есть оружие, нанося 1d6 повреждений. ОН так же может быть использован в закрытых помещениях, где другое оружие может быть не эффективно.
умение использовать: Наручный топор можно использовать как щит, отражая одну атаку в раунд, и еще атаковать им. В игровых терминах, использующий это оружие получает +1 к АС против одной атаки, не получая штрафов на ответный удар. Однако, при использовании его как баклер, есть возможность его поломки. Каждый бросок 19 или 20, означает, что РС должен снова кинуть d20. выпавшая 1 означает что наручный топор был разрушен силой удара.
специализация: шип в центре, может быть использован специалистом, чтобы нанести дополнительные 1d2 повреждения. Хотя это и не большое число повреждений, шип содержит внутри полость для яда, он может содержать 3 дозы яда.

Lotulis (лотулис)

Цена: 15 gp
Вес: 10
Размер L
Тип P/S/B
Скорость: 8
Урон S-M/L 1d10/1d12
Лотулис это длинное древко с загнутыми серпом лезвиями на обоих концах. Они напоминают два обращенных наружу лунных серпа, водруженных на длинное металлическое древко. Острые серпы так же имеют маленькие шипы посередине. В руках воина, тренированного в его использовании, это действительно опасное оружие. Хотя лотулис и тяжел, его потенциальный урон, может сделать осторожным даже полугиганта.

умение использовать: владелец может вращать лотулис, выбирая вариант защитного или нападающего маневра. Древко может быть использовано для отражения атак или удара противника, по манеру посоха, защищая владельца. Лезвия могут быть использованы для режущих ударов вперед или назад, заставляя противника держатся на расстоянии. Лезвия так же можно использовать чтоб захватить оружие противника, прижать врага или проткнуть цель шипом. Лотулис дает +1 к каждой попытки использования прицельного удара (called shots), так как был разработан специально для этого. Следует заметить что лотулис не может быть использован для charg.
специализация: Каждый специализирующийся в лотулисе может сделать две режущих атаки в раунд, по двум целям, двумя лезвиями. Хотя двойная атака это нормальное дополнение при специализации, она позволяет владельцу атаковать двух различных противников одновременно. Если специалист пожелает, он может взять дополнительного противника, вместо одной из свободных атак.

Puchik (Пачик)

Цена: 6 gp
Вес: 1
Размер S
Тип P/S
Скорость: 2
Урон S-M/L 1d4+1/1d4+1
Пачик это оружие разработанная для очень близкого боя. Это кинжал длиной 2 фута, с выпуклостями на лезвии под углом 45 градусов, для защиты руки владельца. Рукоять пачика расположена перпендикулярно лезвию, и удерживается на месте двумя зубцами, удлиненными к низу. Тонкая кожаная лента, обмотанная вокруг рукояти, предохраняет оружие от выскальзывание из вспотевшей ладони.
умение использовать: пачик не дает бонусов к атаке, но может быть использован чтоб захватить в ловушку оружие противника. Если владелец выкидывает удачное паррирование (parry), а затем удачную протыкающую атаку (Pin attack) (-4 to hit), он может держать оружие, пока враг не выиграет соревнование в силе с носителм пачика.
специализация: специалист получает как минимум 2 атаки в раунд, вместо обычных 3/2 для низкоуровневых специалистов. Количество атак возрастает так же как атаки специалиста. Хотя одна из атак пачиком должна всегда использоваться для парирования ударов, другая может использоваться для ответного удара с изумительной быстротой.

Singing Sticks (поющая палка)

Цена: 5 gp
Вес: 1
Размер S
Тип B
Скорость: 2
Урон S-M/L 1d6/1d4
Это оружие имеет диаметр один дюйм и длину около двух с половиной футов. Поющая палка используется больше при помощи ловкости и мастерства, чем при помощи силы. Она используется в парах чаще чем поодиночке. Сделанную из гибкого, прямого дерева типа растения качава (cachava plant), ее практически невозможно сломать, даже при ударе с огромной силой.

Поющая палка необычайна легка и выточена так что диаметр по ее концам немного больше чем в середине. Необычная форма вместе с сортом дерева и дали ей это имя, за свист и стоны издаваемые ей при вращении в воздухе. Обычно перед боем ее смазывают клейкой жидкостью, чтобы она не выскользнула из рук даже при большой скорости маневров.

Хотя она легка и часто используется на тренировках, поющая палка на арене может быть использована с убийственной точностью. Многие гладиаторы, недооценившие врага вооруженного одной палкой, потом горько сожалели о своей ошибке.
умение использовать: умеющий использовать поющую палку может взять ее в обе руки, без обычных штрафов за бой двумя оружиями.
специализация: специалисты могут не только держать по палке в каждой руке, но и вращать их сразу и в защищающем и в нападающем движении, используя каждую из них без обычных штрафов за проведения разных действий.

Talid (Талид)

Цена: 4 gp
Вес: 1
Размер S
Тип P/S/B
Скорость: 2
Урон S-M/L 1d6/1d6-1
Талид, так же известный как перчатка гладиатора, это улучшенная версия цестуса (cestus). Талид сделан из жесткой кожи и метала, хитина или костяных пластинок, и закрывает предплечье по всей длине. Шипы торчат из каждого сустава пальцев и по всей длине руки сзади. Острое лезвие прикреплено к большому пальцу, для близкого боя, и 6 дюймовых шипов торчат у локтя.

Талид больше рассчитан на силу и грубую мощь, чем на ловкость, хотя некоторые гладиаторы показывают как он эффективно может быть использован в комбинации с другими, быстрыми атаками.
умение использовать: Любой кто умеет сражаться голыми руками, может пользоваться талидом. Поэтому нет бонусов для умеющих им пользоваться.
Специализация: нет бонусов в специализации талидом.

Trikal (трикал)

Цена: 12 gp
Вес: 8
Размер L
Тип S/B
Скорость: 2
Урон S-M/L 1d10/1d10
Трикал это маленькое копье, примерно 6 футов длиной, 5 футов из которых – крепкая деревянная рукоять. Оставшийся фут это металлический наконечник с тремя лезвиями расходящимися от центра древка. Ниже на нем ряд зубцов, каждый из которых так же остр, как и лезвие над ним. Другой конец незначительно утяжелен, для уверенности, что во время сильного толчка, будет нанесен больший урон.
умение использовать: Трикал может использоваться для опрокидывания противника серией коротких, резких ударов. Если атакующей делает успешный бросок на атаку с -2, обороняющийся должен сделать бросок на ловкость с -3 или упасть назад.
специализация: специалист может использовать трикал чтоб зацепить врага за ноги снизу и подтянуть или опрокинуть его. Наконечник трикала сделан так что противнику сложно избежать этого маневра. Обездвиживший его противник должен сделать бросок на ловкость с +3, тогда когда обезоруженный должен сделать бросок с -5.

Доспехи

Гладиаторы редко могут позволить себе закрыть свое совершенное тело громоздкими доспехами. Чтобы лучше сохранить свою подвижность и ловкость они предпочитают частичные доспехи. Правила для частичных доспехов расположены на стр. 72 DARK SUN Rules Book, но помещены и сюда для вашего удобства. Большинство гладиаторов прикрывают ноги металлическим доспехом, покрывают грудь шкурой и руки кожей или оббитой кожей.

Таблица частичных доспехов
бонусы AC для определенных частей доспеха

Armor Type	Full Suit	Breast Plate	Two Arms	One Arm	Two Legs	One Leg
Banded Mail	**6**	**3**	**2**	**1**	**1**	**0**
Brigandine	**4**	**2**	**1**	**0**	**1**	**0**
Bronze Plate	**6**	**3**	**2**	**1**	**1**	**0**
Chain Mail	**5**	**2**	**2**	**1**	**1**	**0**
Field Plate	**8**	**4**	**2**	**1**	**2**	**1**
Full Plate	**7**	**4**	**3**	**1**	**2**	**1**
Hide Armor	**4**	**2**	**1**	**0**	**1**	**0**
Leather Armor	**2**	**1**	**1**	**0**	**0**	**0**
Padded Armor	**2**	**1**	**1**	**0**	**0**	**0**
Plate Mail	**7**	**3**	**2**	**1**	**2**	**1**
Ring Mail	**3**	**1**	**1**	**0**	**1**	**0**
Scale Mail	**4**	**2**	**1**	**0**	**1**	**0**
Splint Mail	**3**	**1**	**1**	**0**	**1**	**0**
Studded Leather	**3**	**1**	**1**	**0**	**1**	**0**

Боевые возможности

Порядок битвы на арене состоит примерно из следующих шагов.

1. Заявка специальных атак, таких как, called shots.
2. Бросок на инициативу.
3. Добавление скорости оружия или каста.
4. Броски на атаку в порядке инициатив.
5. Бросок на нанесенные повреждения
6. Бросок на вторые атаки.

Две боевые возможности (стандартные и специальные атаки), возможны для любого, кто может поднять трикал или дерется кулаками, будут описаны далее. Ниже вы увидите сокращенный список, сделанный для упрощенного поиска. Второй список будет более детальным, для тех случаев когда кто-то будет действительно использовать эти приемы.

Обычные атаки: Это типичные атаки, использующиеся гладиаторами.
-Melee Attack: обычная атака, с бонусами за силу и магическими бонусами.
-Missile Attack: обычная атака с бонусами за ловкость, специализацию и магическими бонусами.
-Parry #1: добавляет ½ данного уровня персонажа к AC (округляется к меньшему). И ½ уровня +1 к AC для воинов. Действует против всех атак в раунде.
-Withdraw: Выход из боя, отступление с 1/3 максимального передвижения.

-Flee: Повернутся спиной и убежать. Враг имеющий оружие которым сможет достать убегающего, при желании может бить его с +4 к атаке.
-Charge: движение с 1,5 нормой передвижения, и атака с +2 к атаке (противник получает -2 к инициативе, атакующий теряет все бонусы за ловкость и получает штраф к AC -1).
-Set for Charge: служит основанием для нанесения дополнительных повреждений. Возможно только с polearm.
-Hold Action: позволяет задержать действия, и сделать ход самым последним в раунде.
-Unarmed Combat: Вооруженный защитник получает свободную атаку в первом раунде, когда атакован безоружным противником, получая +4 бонус к атаке и урону. Но он может использовать только оружие размера S, так как предполагается, что он может быть схвачен.
-Punch/Martial Arts: Для Punching не нужно умение, но хотя бы один слот должен быть потрачен на Martial Arts.
-Wrestle: Любой «задерживающий» результат при схватившем противнике может быть разрушен только этим приемом.
-Overbear: Противник (или слабейший член команды, применяющей этот прием) делает бросок на атаку. Налагается штраф +/-4 за разницу размеров (определяется размером существ), -2 за количество ног цели (за каждую ногу свыше 2), и +1 за каждого дополнительного атакующего. Удачная атака опрокидывает цель и она лежит пока не будет сделана ответная атака (см. Wrestle).

Специальные атаки: большинство из этих атак получает +1 к инициативе и штраф к атаке -4, если нет специальных пометок. Обычно такие атаки используются реже чем стандартные.
-Disarm: Лишает оружия врага, сбивает щит, или частично ослабляет двуручное оружие (оставляет в одной руке).
-Expert Disarm: Предполагает +1 к инициативе и – 4 to hit. Располагает выбитое оружие там где захочет атакующий, с точностью до 12 дюймов.
-Grab: При успехе предмет захвачен. Если схвачена персона, должен быть сделан бросок на силу. При захвате одной рукой, бросок на силу делается со штрафом -3.
-Parry #2: Делается бросок to hit против AC атакуещего (добавляется +2 за любой щит). Парирование идет первой атакой. Но если защищающийся хочет, он может рискнуть первой атакой, и сохранить его на другую атаку того же противника.
-Pin: нет штрафов к инициативе, штраф к атаке – 4. Успешная атака захватывает оружие противника. Враг получает свободный бросок на силу каждый раунд, чтоб освободить оружие.
-Pull/Trip: Заявляется атака, если она успешна, жертва делает проверку на ловкость. Если проверка не успешна, жертва падает. Жертва получает +6 к броску на ловкость если неподвижна, или штраф -3 если двигается и не

подозревает об атаке. Если жертва движет, но готова к атаке, модификаторов нет.
-Sap: +1 бонус к инициативе, штраф к атаке -8. Атака лишает врага сознания. Атакующий бросает кубик на повреждения и получает 5% шанс нокдауна на каждую единицу до максимальных 40%. Магические бонусы оружия не учитываются. Неподвижный персонаж автоматически получает удар и шанс нокдауна возрастает до 10% на очко повреждения, до максимальных 80% .
-Shield-Punch: Ударить кого-либо щитом. Магические бонусы щита не прибавляются к THACO.
-Shield-Rush: Бросок в кого-либо щитом, чтобы сбить его с ног, делается проверка на ловкость. Различные модификаторы определяют попал ли персонаж, и устоял ли враг на ногах.

Обычные атаки.

Это атаки, которые может использовать любой без боязни штрафов и модификаторов за атаку.
Melee Attack: обычная атака.
Missile Attack: типичная стой-и-стреляй атака.
Parry #1: PC получает ½ своего уровня (1/2 +1 для воинов) к AC, для меньшего шанса попадания по нему. Так, 7-ми уровневый воин с AC 6 получает бонус +4, и AC 2.
Withdraw: PC может отступить без страха получить удар в спину с максимальным передвижением 1/3. Это означает что PC отступает должным образом, продолжая оборонятся от противника. Он может парировать атаки, но не может нападать сам. Недостаток Withdraw в том что противник может без помех преследовать PC если нет достаточно большой толпы или других отвлекающих факторов, помогающих PC отступить.
Flee: Это намного более беспорядочное бегство, чем Withdraw. Поворачиваясь спиной и убегая, PC пытается избежать любых дальнейших повреждений. Это действие менее привлекательно, потому что ближайшие враги свободно могут атаковать бежавшего (не зависимо от того атаковали они в этот раунд или нет).
Charge: Развивая большую скорость (1,5 от максимального передвижения), персонаж получает бонус +2 to hit, так как ударяет со всей вложенной скоростью. Также, некоторое оружие наносит двойное повреждение при удачной атаке. Однако, противник получает +2 бонус к инициативе. А атакующий теряет все бонусы к AC за ловкость и получает штраф к AC -1.
Set for Charge: Это эффективная защита используемая только с оружием типа шеста (pole weapon). Некоторое оружие имеет бонусы, когда отражает charge (Player's HandBook глава 6). Если защищающийся установил оружие так, чтобы встретить удар, использующий charge, может получить серьезные повреждения.
Hold Action: Это позволяет персонажу пропустить свою инициативу, чтобы определить возможный ход битвы. Хотя персонаж автоматически теряет

инициативу, он так же не заявляет действия, пока инициатива не достигнет его. Персонаж может выбирать более позднюю инициативу («после того как атакует Трикал, но до того как атакует Сампсон») в раунде, для обычной и дополнительных атак (модифицируется скоростью оружия).

Особые атаки.

Эти атаки требуют некоторого умения или удачи, так же как уверенности в своих способностях. Некоторые их них дают бонус +1 к инициативе, и штраф -4 к атаке.

Disarm: Успешный дизарм, отбрасывает оружие противника на 2d6 футов. Но применим он только к одноручному оружию. Для двуручного оружия, успешный дизарм, заставляет владельца автоматически терять инициативу на следующий раунд, пока он вновь не возьмет оружие второй рукой. 2 успешных дизарма в один раунд выбивают двуручное оружие. Дизарм против щита, сбивает его положения, лишая владельца всех бонусов щита на раунд. Метательное оружие и снаряды так же способны выбивать оружие, хотя кинжалы и другое маленькое оружие терпит штрафы из-за своего легкого веса. Стрелы, арбалетные болты и камни из пращи не терпят штрафа.

Любое выбитое оружие или щиты, могут быть возвращены если жертва имеет еще одну атаку в этот раунд.

Expert Disarm: Этот прием позволяет выбирать куда упадет выбитое оружие, в пределах 12 футов от противника. Это позволяет персонажу подобрать оружие врага, вооружить своих союзников, или поместить оружие вне пределов досягаемости противника.

работает только против одноручного оружия.

Grab: Персонаж применяющий этот прием должен иметь как минимум одну руку свободной, а лучше обе. Если атака удачна, персонаж хватает то что он пытался схватить, противника за одежду или оружие. Если кто-то еще держит вещь, которую пытается схватить атакующий, он не может просто отобрать ее. Сначала должно быть проведено соревнование на силу, что бы определить кто удержит предмет. Каждый из противников должен кинуть d20 и сравнить со своей силой. Тот чей бросок лучше получает вещь.
пример: *Полугигант с силой 24 спорит за владение импалером с мулом с 19 силой. Бросок полугиганта 19, когда бросок мула 15. Так как разница между 24 и 19 больше чем разница между 19 и 15, выигрывает полугигант и он удерживает импалер.*
Тест на силу проводится после того как все выполнят свои первые действия в раунде. Grab считается одной атакой, и после того как тест закончен, персонаж может сделать вторую и третью если они применимы.

Если существо схвачено одной рукой и его пытаются удержать против его воли, применяются обычные штрафы. Сила атакующего рассматривается с -3 для проведения теста. Для 18 силы (18/00, 18/72 и т.д.) вычитается 3 процентных места (30% ?). Так 18/00 становится 18/70, 18/73 становится 18/43. 18/01 становится 16. Если персонаж хочет провести Grab обеими

руками, он может предпочесть Wrestling вместо того, чтоб получить штраф к инициативе и THACO. Если у схваченного существа еще остались атаки, он может применить их для Punching, Wrestling, или удара коротким оружием (stabbing). так же он может использовать ее что бы вырватся, проведя еще один тест на силу.

Parry #2: Используя этот прием, персонаж заявляет 2 вещи: его намерение парировать в этот раунд и сколь атак будет потрачено на парирование. Игрок может заявить которые атаки он потратить на парирование. Когда атакующие делает удар, даже если его инициатива раньше, парирующий имеет возможность блокировать. Он делает бросок на атаку (включая все модификаторы на AC) любым своим оружием (с нормальной атакой) или своим щитом (с бонусом +2, и с любыми магическими бонусами). Если атака успешна, то одна из атак противника блокирована, вне зависимотти от того была ли она успешна или нет. Метательное оружие может быть парировано, снаряды нет.

Персонаж с polearm может защитить себя или другого персонажа против атак другими polearm, пока polearm может достать цель или атакующего.

Gepсонаж может защитится от ближних атак, использую прочное метательное оружие (такое как лук (bow) или рогатка (staff sling), но не праща (sling)). при успехе, метательное оружие будет испорченно, но персонаж спасет себя от повреждений. DM может разрешить сделать для оружия спас. бросок на crushing blow.

Персонаж может использовать Parry #1 или #2 поочереди. Разница в том, что #1 парирует все атаки, а #2 сосредотачивается на одной отдельной атаке. Персонаж может использовать любую, подходящую, но не в один и тот же раунд.

Pin: Прием Pin выполненный правильно, может направить оружие противника против него, прижать к стене, или создать другого вида препятствие, делающие атаку невозможной. Если прием удачно применен, жертва получает шанс освободить оружие, делая тест на силу. Если тест провален, то он остается прижатым до конца раунда. Если тест успешен, он освобождает оружие и может применять оставшиеся в этом раунде атаки против, врага применившего прием. В следующем раунде, жертва может пробовать высвободить оружие еще раз и эта попытка не будет считаться атакой. Если же жертва хочет попробовать еще раз в этом же раунде, попытки будут считаться как оставшиеся атаки в раунде.

Pull/Trip: Как видно из названия, этот прием опрокидывает врага на пол, при успешном выполнении. Атакующий, пытающийся произвести этот прием, описывает его DM, что бы он мог решить возможен ли он. Затем атакующий делает бросок на атаку, если он успешен, цель делает проверку на ловкость. Провал показывает что цель упала. Если цель неподвижна, она получает +6 к своему броску. Если она двигается и не ожидает атаки, получает штраф -3 к ловкости. Если цель неподвижна и ожидает атаку, модификаторов нет.

Polearm может увеличить расстояние для Trip на максимальную длину оружия. Pull/Trip на животных возможен но с -6 к атаке, для животных размера L и больше.

Sap: Когда PC хочет захватить свою цель живой, он может сделать попытку Sap (ударить врага по голове), чтобы враг потерял сознание. Атакующий должен заявить действие до инициативы, получая штраф к инициативе +1, и дополнительный штраф на атаку -4, получая общий -8. Если удар успешен, персонаж кидает обычный урон. Каждое очко повреждений 5% шанса нокдауна, до максимальных 40%. Только 25% повреждений наносятся как реальное повреждение, остальные 75% наносятся на час или 2.

Магические бонусы оружия не учитываются, когда это оружие используется для Sap. Специалисты не получают бонусов обычно связанных с их атаками. Они не используют оружие с их специальными умениями. Любые таланты или магия, которые предполагает это оружие, не могут быть взяты в расчет в этой ситуации.

Sap может быть произведен только оружием ближнего боя,PC не может лишить кого-либо сознания удачно попавшей стрелой. Так же прием не может быть применим для существ большего размера чем M.

Shield-Punch: (+0 к инициативе, -0 к атаке) Этот прием может быть точно озвучен как: толкнуть кого-либо щитом. Нет ни бонусов не штрафов за атаку щитом. Если PC использует щит для нападения, а не для атаки, магические бонусы не применяются. Shield-Punch причиняет 1-3 очка повреждения плюс бонусы за силу.

Недостаток этого приема в том что PC теряет бонусы за щит к AC до следующего раунда, или до своей следующей атаки, кто бы не ходил первым. Он может быть использован только с баклером, маленьким или средним щитом.

Shield-Rush: (+0 к инициативе, -0 к атаке) Shield-Rush – комбинация из Trip и Shield-Punch. Кидаясь со всей скоростью на врага, PC надеется сбить его с ног. Это подразумевает минимум 10 футов свободного пространства для атакующего, чтобы набрать скорость.

Атакующий не получает бонусов на щит к атаке или AC. Повреждения наносятся как 1-3 + бонус за силу. Цель должна сделать проверку на ловкость, чтоб удержатся на ногах, со следующими модификаторами.

+3 цель двигалась к атакующему
+3 цель не двигалась
-3 цель была атакована сзади
-3 цель не ожидала атаки

Если атакующий провалил бросок на атаку, он отскакивает от цели и должен сделать бросок на ловкость, чтоб избежать падения к ногам цели. Даже если бросок на атаку успешен PC имеет шанс упасть. Если он проваливает бросок на ловкость (без штрафов) он присоединяется к своей цели на полу.

Бой без оружия.

Она включает martial arts, punching, и wrestling, используя таблицы представленные в Playerns Handbook и The Complete Fighter's Handbook. Для более реалистичных сражений используйте раздел martial arts расположенный в этой главе.

Во-первых, по простейшей системе, не вооруженный нападающий имеет невыгодное положение перед вооруженным защищающимся. Защищающийся получает +4 к атаке и повреждениям, когда атакован не вооруженным врагом, отражая важность оружие в парировании. Любые доспехи, одетые на персонаже, могут вычитаться из броска на атаку. Для этого особого стиля больше нет модификаторов, хотя PC может специализироваться на атаках (attacking unarmed или damage unarmed). В этом случае PC получает дополнительные +1 к атаке и повреждениям за каждый дополнительный слот потраченный на это умение, так же как и одно очко на такие умения как punching/wrestling/martial arts.

Punch/Martial Arts: Это красивая, честная схватка, использующая ноги и руки. Нет важных модификаторов за использование этого стиля, хотя бонусы на силу и ловкость применяются. Специалист в Martial Arts получает дополнительную атаку в раунд, так как его руки свободны.

Wrestle: Борец имеет шанс схватить своего противника, в любое время когда он использует этот прием. Если он схватит своего противника, он продолжает наносить 1 очко повреждений каждый раунд, пока удерживает его. Удерживание может быть прекращено успешным броском, уловкой, выбиванием из рук помощником, или удачным ударом оружием по держащему.

Overbear: Когда единственное преемущество атакующих, это их количество, самой эффективной тактикой часто бывает, просто окружить его и опрокинуть а пол, во власть атакующих. Модификаторы следующие: Разность в размере +4/-4 защищающийся меньше или больше, соответственно. Штраф -2 за каждую ногу защищающегося, свыше двух. Наконец, каждый дополнительный атакующий дает бонус к атаке +1. При броске на атаку используется THACO слабейшего атакующего. Успешная атака означает что персонаж был одолен. После успешной атаки, каждый раунд атакующие применяют pin. Pin длится пока аткующие не провалят успешную атаку на Overbear, или пока атакующие не освободят от Pin (см. Pin выше).

Приемы без оружия.

Called shots: Punching, Martial Arts и Wrestling все относятся к called shoots и описаны в части « Martial Arts » далее в этой главе.

Disarm: Дизарм без оружия, имеет больше недостатков для невооруженного гладиатора. Для начала, его AC снижается на 2 (например на 8 с 10), потому что он подставляет себя, пытаясь дотянутся до оружия врага, и его атака в

добавление получает -4 (общее -8). При успехе, он выхватывает оружие из рук врага.
Grab: Это обычный безоружный прием, так что для него нет штрафов.
Hold Attack: Нету штрафов для безоружного бойца, пожелавшего задержать атаку.
Parry: Парирование без оружия, как и дизарм, понижает AC на 2, до следующей атаки персонажа. При выполнении парирования, боец так же получает штраф -2 к атаке, так как он должен быть достаточно близко, чтоб отбить рукой оружие врага.
Pin: не вооруженный Pin против не вооруженного противника по сути является приемом Wrestling. при попытке зажать оружие, персонаж получает те же штрафы как и при других не вооруженных атаках (-2 AC до следующей атаки, и дополнительные -2 к атаке).
Pull/Trip: Не вооруженный персонаж не может применять этот прием к существам размера Large или больших существ, но может попробовать применить к другим существам без штрафов на атаку.
Sap: Безоружный этот прием выполняется с теми же правилами, что и с оружием, с тем же шансом нокдауна (5% на очко повреждения).
Shield Maneuvers: Этот прием не возможен, так как по определению у персонажа в руках ни чего нет.

Тактика

Хороший гладиатор всегда имеет в уме план действий, когда атакует врага. Тренированный гладиатор никогда не идет в битву, просто для того чтоб лупить по врагу пока один из них не упадет мертвым. Лучший план гладиатора, использовать первые несколько мгновений на то чтобы изучить противника и его слабости. Когда гладиатор достаточно изучит врага, он разрабатывает стратегию, что бы заставить его сделать ошибку. И когда противник сделает ее, гладиатор тут же использует свое преимущество.

Если после оценки, гладиатор определит в чем враг слаб, у него не будет проблем как одолеть своего врага. Когда некоторые гладиаторы поддерживают эту точку зрения, более опытные знают что можно изобразить слабости и недостатки, чтоб подловить самоуверенных и дерзких. Это, в свою очередь, заставляет новичков боятся тех кто выглядит слабым, и не атакуют тех кто выказывает слабость сразу. Это служит сразу двум целям, обучению новых гладиаторов правильно оценивать врага, и подманивать менее сообразительных к их смерти. Состязание разума на аренах бывают так же утонченны как те в которых соревнуются храмовники, и часто привлекательна так же как и огромная жестокость этого спорта.

Несмотря на огромные размеры и физическую силу, только глупец может считать всех гладиаторов неуклюжими, тупыми бегемотами, способными только на махание трикалами. Многие гладиаторы, хотя они и не имеют тренированных умов дворянства, они обладают хитростью и коварством бардов. Их внешне видимое обучение, существует для того что

бы сбивать с толку невежественных и глупых, забывающих что недостаток знаний не обязательно делает разум гладиатора, более слабым чем разум дворянина. Единственная разница в их обучении, то что некоторые дворяне более интеллигентны чем некоторые гладиаторы. Хорошо тренированные и опытные гладиаторы, могут с какой-то точностью предсказывать действия противника, в некоторых случаях, почти всегда. Однако, противник, даже известный ранее, должен быть всегда встречен с осторожностью. Гладиаторы всегда изучают новые трюки и NPC не исключение из правил. DM должен делать их столь же хитрыми как и PC, а иногда даже и более коварными.

Один из способов оценить своего врага для гладиатора, это побудить его к действию. Не особо умные противники, жалко сопротивляются подстреканию, немедленно бросаясь в бой. Если подстрекательство немедленно срабатывает, хорошо тренированные гладиаторы знают что они могут поддерживать гнев во враге и продолжают дразнить его пока он не совершит фатальную ошибку.

Если подстрекательства не срабатывают сразу же, или враг останавливается чтоб собраться, гладиатор может решить что враг знает о том, что гладиатор пытается вывести его из себя и совершить ошибку. Ощущая себя умнее гладиатора, враг продвигается более осторожно, избегая открываться. К сожалению, эти действия, так же могут будут предсказаны, и выяснив новые детали, предприняты новые действия. Могут быть показаны ложные слабости, что бы подманить неосторожного врага. Слегка запинаясь, показывая растерянность на мгновение, и любыми другими путями обманывая врага, приближая его к фатальному удару.

Каждый гладиатор, PC или NPC осведомлен о тактике провоцирования или раздражения врага. Большей частью на арене, эти насмешки часть обычной программы. Некоторые гладиаторы позволяют насмешкам воздействовать на них, хотя они могут действовать разными путями, что бы убедить противника в их уязвимости. Действия создают многоуровневые заблуждения на арене, и сложно проникнуть сквозь несколько слоев иллюзий. Со всеми изысками окружающими атаки, иногда более хитрой получается прямая атака. будьте уверенны, это сложная игра.

Конечное, все эти тактики могут быть бесполезны, против таким же образом тренированного врага. Двое стесненные в начальных уловках и притворствах, присматриваются как они могут сбить с толку врага. Это главная причина, почему множество гладиаторских боев. включают как минимум минутную напряженную подготовку к бою, когда двое бойцов осторожно стоят в круге один против другого, несмотря на освистывание их толпой. Так же это служит усилению напряжения на арене, и таким образом возбуждает толпу сильнее, толпа ждет действий от гладиаторов, и толпа приводит сама себя в лихорадочное возбуждение.

Боевые искусства (Martial Arts)

Боевые искусства определены здесь как стили борьбы без оружия или с оружием близкого боя, таким как кинжал или цестус. По определению они включают в себя Punching и Wrestling, в которых гладиаторы особо искусны. The Complete Fighter's Handbook включает в себя систему восточного стиля боевых искусств, который изучается и преподается лишь избранным Азаса (Athas). Это означает что DM может разрешать или запрещать этот стиль. Так же, с разрешения DM, гладиатор может использовать гладиаторскую возможность получать +4 за атаки невооруженных бойцов, как модификатор за Боевые Искусства.

Искусства Punching, Wrestling, и Martial Arts доступны не только гладиаторам. Но специализация в них доступна только им. Так же как гладиаторы более искусны во владении оружием, чем обычные приключенцы, так же они и более искусны и с боевыми стилями представленными в этой книге. Только гладиатором доступны умения описанные далее, если DM не позволит другое. В предостережение DM: не давайте эти возможности каждому PC пожелавшему их иметь. Заставьте их заплатить за это. Заставьте их правдоподобно объяснить, как они приобрели эти знания. Все классы имеют свои преимущества, гладиаторы посвящают себя сражениям, и добиваются этим уважения.

Более важный аспект использования в сражении боевых искусств, то что гладиатор не должен больше делать бросок кубика, чтобы определить какую атаку без оружия он применил к противнику. Элемент случайности присутствует только при обычных атаках, если гладиатор хочет применить специальный удар, или он сражается с другим безоружным гладиатором, он может производить свои атаки с различными штрафами. Таблица Боевых Искусств в конце книги, показывает различные возможные атаки и модификаторы применяющиеся к бойцам.

Использование таблиц

Обычные низко-уровневые гладиаторы атакующие с применением боевых искусств имеют 2 атаки в раунд. Одно, оба, или не одна из этих атак, могут быть защитой, объявленной до броска инициативы. Проигравший инициативу может превратить одну из своих атак в защиту, если пожелает, но не более одной. Объявление о защите не означает что PC показывает свои защиты и атаки перед боем, оно просто означает что он указывает сколько атак будет обращено в защиту. Лучше для всех сторон если они запишут, какие приемы они желают применять перед тем как начнется раунд сражения.

Пример: *Нарийас и Фрийан сражаются на арене. Нарийас хочет применить 2 атаки, когда Фрийан желает одну атаку и одну защиту. Фрийан выигрывает инициативу и Нарийас решает, что ему нужно одна защита против опасного Фрийана.*

Далее, бойцы должны решить какие специальные атаки они собираются применять каждой конечностью. Заметим что в боевых искусствах бойцы не сражаются стоя в упор к друг-другу. Они сражаются на таком расстоянии, что обе их правые руки (или левые руки) могут достать другого, если он сделает шаг вперед.

Если атакующий использует для атаки ту же конечность что и защищающийся для защиты, следует использовать столбец SS (Same Side). Если один использует правую сторону, а другой левую, это OS (Other Side) атака/защита, которая обычно намного эффективнее. После обращения к нужному столбцу и ряду таблицы атакующий использует данные там модификаторы для броска на атаку. Дополнительные модификаторы на броски и число атак перечислены в этом разделе.

Специализация Martial Arts не так проста как специализация в Punching и Wrestling. Каждый может иметь какое-то понятие как использовать Punch и Wrestle, но Martial Arts, это совсем другое дело. Оно, как любое другое могущественное орудие, требует дополнительный слот, просто на то что бы получить это умение. После того как необходимые слоты потрачены, гладиатор может использовать еще один чтобы стать специалистом. Игрок не может потратить более 2-х слотов за Боевые Искусства когда создает гладиатора уровня 3 – 5, и не может потратить более одного слота для дальнейшего изучения Боевых искусств впоследствии.

Высокоуровневые и специализированные гладиаторы получают больше атак, как показано в таблице ниже. Если гладиатор и высокоуровневый и специализированный, он может получить до 5 атак в раунд, с умением Боевых Искусств. Конечно, это означает, что он тратит большинство своих слотов на изучение дополнительных специализаций боевых искусств, то есть настоящий мастер боя без оружия не может быть хорош в битве вооруженным.

Level and Specialization Modifiers Table
(таблица модификаторов за уровни и специализацию)

Уровень (Level)	Атаки (No./AT)	Требуемые слоты (Slots Devoted)	Дополнительные атаки (Additional No./AT)
1-6	2/1	2	0
7-12	5/2	3-4	1/2
13-18	3/1	5	1
17+	7/2	6	3/2

Многие мастера боевых искусств атакуют с оружием в руке, что бы увеличить эффект атаки. Но не все оружие применимо при использование Боевых Искусств. Хотя большинство оружия может быть в одной руке при атаке другой рукой или ногой, некоторое из них может применяться и в Боевых искусствах. Большинство этого оружия имеет размер Small, хотя есть несколько описанных исключений. Разрешенное в Боевых Искусствах

оружие включает forearm axe (наручный топор), talid (талид), puchik (панчик), и singing sticks (поющие палки). Конечно, многое другое оружие отвечает этим требованиям, но DM должен установить его сам, если это умение придаст особый вкус кампании. По обычным правилам, только оружие продолжающие естественное движение тела (как талид или панчик, которые используют обычное толкающее движение) или очень хорошо сбалансированное и маневренное (как поющая палка) могут быть использованы как оружие для Martial arts. Когда используется для нападения, оружие заменяет руку при приемах. Но из-за дополнительного веса руки все бонусы на атаку для таблиц Martial Arts/Punching/ Wrestling уменьшаются на 2. Модификатор не может быть ниже 0, прием с +1 к атаке становиться 0, а не -1. Для другой руки, штрафы применяются к уже отрицательным модификаторам, например, модификатор -1 становится штрафом -3 к атаке.

Когда гладиатор сражается с противником незнакомым с этим стилем, бросок на атаку получает бонус +2. Его противник считается не имеющим защиты, если защищающийся держит в руках оружие. Если он тоже безоружен, противник, атакующий гладиатора, использует обычную таблицу боевых искусств, а не то что описано здесь.

Гладиатор может пожелать нокаутировать своего противника, применяя Боевые Искусства, но нокдаун происходит только тогда, когда противник достигает 0 хитов или менее. Однако гладиатор может вырубить противника применяя Sap, описанный ранее.

Все повреждения наносимые при помощи Боевых Искусств временные, кроме повреждений нанесенных оружием используемым в Боевых Искусствах. Только ¼ повреждения настоящая, остальные три четверти наносятся на несколько часов.

Гладиаторы специализирующиеся в любых боевых искусствах могут получить бонус +1 к атаке и повреждениям за каждый слот потраченный на этот тип боевого искусства. Бонус применим только при использовании таблице ниже, не при использовании таблицы в Player’s Handbook. PC может тратить на специализацию столько слотов, сколько пожелает.

Важное замечание об этих стилях боя: Martial arts эффективны только против гуманоидов размером Small, Medium или Large. Они никогда не бывают эффективны против существ или гуманоидов больших размеров, кроме описанных исключений. Гладиатор может потратить слот оружейных умений на каждый тип не гуманоидных существ, что бы применять к ним Боевые Искусства.

Например, Боевые искусства обычно не применимы против гажа (gaj), но персонаж потратил слот на гажа. В этом случае, он знает чувствительные точки по которым надо бить. Хотя оно и не будет исключительно эффективно, но конечное будет более эффективно, чем для кого-либо не имеющего знания о таких вещах. Так же, гладиатор потративший слот на гигантов в Боевых Искусствах, может сражаться с полными гигантами как с обычными существами.

Есть пределы использования Боевых Искусств. Эти умения более не эффективны с обычным (natural) AC -2 или лучше и против существ размера больше Huge. Боевые искусства эффективны против существ размера Huge, только когда PC потратил слот на изучение этого особого вида существ.

Против доспехов, Боевые искусства менее эффективны, чем против врага без доспехов. если защищающийся носит доспехи, игрок должен определить где доспехи покрывают тело, консультируясь с таблицей частичных доспехов. Например, кожаный доспех обычно покрывает грудь и обе руки, когда плейтмейл покрывает грудь, обе руки и обе ноги. Если атакующий ударяет по месту покрытому доспехом, он получает штраф соответственный бонусу получаемому от доспеха к AC. Например атака в грудь, прикрытую breastplate дает штраф к атаке -4. Это отражает защиту предполагаемую при ношение доспеха.

Кровотечение (bleeding damage)

некоторые удары наносят больше повреждений чем другие. Конечно, одни виды оружия более убийственны чем другие, поющие палки не наносят такие повреждения как талид или трикал. Некоторое оружие, особенно режущие, изготовлено с явной целью, пролить как можно больше крови.

Следующая система была создана чтобы отразить это и придать больше реализма дракам на арене. Имейте в виду, что как и вся эта книга, система является не обязательной. DM может решать использовать ее или нет. К тому же, DM может использовать эту систему только для сражений на арене, оставляя сражения вне арены на том уровне на котором они были. Эта система разработана специально для арены, и может не подходить для других типов сражений.

Игроки могут жаловаться, что эта система мучительна для персонажей с малым количеством хитов, рассматривайте это как возможность обучить персонажей быть более осторожными в выборе тактики и стратегии при приближение лучше вооруженных противников. Они должны научится осматриваться перед тем как кидаться делать что-либо, или страдать от последствий своих действий. Если они не могут контролировать себя, то только они виновны в своей смерти. Если они не фантастически везучи, гладиаторы не добиваются славы, бросаясь на противника увешенного клинками, они входят в летописи истории гладиаторов как плохой пример.

Оружие типа Slashing, Piercing, и Bludgeoning по разному повреждает тело. Хотя некоторые виды оружия попадают во все 3 категории, большинство обладают только одной способностью. При работе с оружием способным наносить все 3 типа повреждений, атакующий должен объявить рану какого типа он хочет нанести. Так как некоторые существа равнодушны к режущему оружию, а другие игнорируют колющие и оглушающее, это абсолютно необходимо.

Таблица ниже описывает эффекты от оружия каждого типа. Следующие категории объясняют результат особых атак.

Нанесенные повреждения: Это повреждение нанесенное в одиночную атаку, а не за раунд. Например, если 4 гиза (gith) атаковали Тралдис, нанеся каждый по 4 очка повреждения, то он не будет получать повреждения от кровотечения. Хотя он и получил 16 очков повреждений, ни одна одиночная атака не была достаточно сильной чтоб причинить что-то большее чем обычное ранение, не одна из ран не была достаточно большой, что бы служить основанием для кровотечения.

С другой стороны, если полугигант нанесет урон Тралдис на 16 хитов за один удар, Тралдис будет страдать от потери крови. Рана будет достаточно большой, чтоб заставить Тралдис страдать от дальнейшей боли.

Количество раундов кровотечения: Это количество раундов в течении которых персонаж будет истекать кровью, если он самоуверен настолько что не покинет бой для перевязки ран. Если персонаж покинет бой, что бы сделать это, он не будет получать повреждения от раны. Может случится так, что он получит другие раны, которые будут требовать его внимания. Требуется 1 раунд на перевязку каждого ранения, так что персонаж, вероятно, сначала захочет обработать самую серьезную рану. Если персонаж решит ждать пока кровотечение остановится само собой, он будет переносить обозначенные повреждения до остановки кровотечения.

Дополнительные повреждения: Это отражает серьезность ран и потерю крови в результате ранения. Каждый раунд если персонаж не позаботился о ней, персонаж получает обозначенные повреждения до того как он умрет, раны будут перевязаны или кровотечение остановится само собой.

Повреждения от режущего (Slashing) оружия

Режущие оружие худшее (или лучшее, зависит от того с какой стороны смотреть) в плане кровоточащих ран, и потому любимо среди гладиаторов. Оно всегда вызывает особые вопли толпы, помогая удовлетворить их желание крови. Оно так же помогает создавать репутацию гладиатора, толпа всегда особенно нежно относится к тем кто помогает удовлетворить их любовь к кровавой бойне.

Нанесенные повреждения	раунды кровотечения	Дополнительные повреждения
1-5 хитов	0	0
6-10 хитов	3	1/раунд
11-20 хитов	5	3/раунд
21-40 хитов	7	5/раунд
41+ хитов	3	7/раунд

Повреждения от колющего (Piercing) оружия

на аренах Азаса (Athas), колющее оружие так же очень любимо. Хотя оно и не проливает столько крови как режущее, оно требует тонкости обращения и поэтому весьма любимо толпами.

Колющие оружие не имеет той разрезающей возможности, что присуща режущему, вместо этого, оно пронзает даже лучшие доспехи, что бы найти жизненно важные органы врага. Когда им ударяют, это внушительные и глубокие попадания.

Множество знающих энтузиастов на арене, предпочитают гладиаторов имеющих колющее оружие. Оно не столько интересно количеством пролитой крови, сколько способом ее проливания. Они предпочитаю наблюдать умелое обращение с оружием, а не грубую резню. Многие умелые гладиаторы, так же предпочитают колющее оружие, так как оно показывает их умение находить изъяны в обороне противника.

Нанесенные повреждения	**раунды кровотечения**	**Дополнительные повреждения**
1-10 хитов	0	0
11-20 хитов	2	1/раунд
21-35 хитов	4	2/раунд
36 + хитов	6	4/раунд

Повреждение от тупого (Bludgeoning) оружия

Тупое оружие обычно не наносит кровоточащих ран. Оно создано чтоб крушить кости и важные органы, а не вытаскивать их наружу. Поэтому нет таблицы для этого типа оружия. Несмотря на то что тупое оружие может быть даже худшим в плане возможных повреждений, оно обычно не любимо гладиаторами, оно не смотрится достаточно красиво. Оно не способно показать умение гладиаторов, не настолько кроваво как режущее и колющее, не требует точного умения. Обычно оно смотрится как примитивное оружие, употребляемое теми, кто не способен пользоваться другим, или теми кого принудили к его использованию правилами игры.

Локация ударов.

Лучшие гладиаторы способны множество раз нанося удар противнику, жестоко калечить его не убивая. Для более острого, извращенного удовольствия или демонстрации, многие гладиаторы оставляют своих соперников живыми, отрезая им конечности одну за другой до конца, тогда когда противник молит о смерти или милосердии. Толпы любят это проявление власти и презирают павших гладиаторов, гладиаторы способные на это, более любимы болельщиками арены.

Так же есть гладиаторы, которым не нравится убивать противника, они считают что повредить врага, лучше чем убить. Повреждая ему руки или ноги или лишая его сознания, персонаж может быть уверен, что враг не сможет ответить, и поэтому нет нужды бивать его. Конечно, некоторые волшебники-короли, наслаждаются ставя пятна на биографии таких

«целомудренных гладиаторов», как их называют в насмешку. Хотя, они всего лишь пытались спасти жизнь противнику.

Некоторые, бьют по конечностям противника, чтобы покалечить его и отомстить за павшего товарища, или чтоб быть уверенны, что враг не будет более сражаться на арене. Это может быть жест дружбы («Я хочу чтоб тебе больше не нужно было сражаться для развлечения других») или вражды («Я хочу чтоб остаток жизни ты провел в мучениях. Я хочу чтоб ты не был более полезен, и твой хозяин выкинул бы тебя после поединка.») Часто те кто сражаются с друзьями, меньше калечат своих товарищей и они, в конечном итоге, могут оправится от ран. Те кого искалечили враги обычно не могут излечиться без помощи магии, и в конце - концов будут отброшены в сторону, как испорченный кусок мяса, и будут бороться за выживания в низших слоях общества с такими же изгоями как они.

Когда гладиатор хочет повредить противника особым путем, либо сохранить какую-то часть тела противника, DM может использовать таблицу локации ударов. Так же, если DM не возражает против использованья таблиц в пылу сражений, то таблица локации ударов может добавить большего реализма. Это абсолютно необязательная таблица и может не использоваться если DM сочтет ее неудобной. и DM и игроки должны будут применять дополнительные вычисления что бы определить количества хитов при каждой отдельной локации.

Когда игрок не пытается ударить по определенной точке, он делает обычный бросок на атаку. Удар предполагается пришедшимся в туловище, но без эффектов (перечисленных в таблице и описанных ниже).

таблица локации ударов

цель	Штрафы к атаке	эффект	% от общих хитов
Голова	-8	D Dz	20%
Лицо	-8	Sc, Bl	
Шея	-8	Sever*	50%
Туловище			40%
Ребра	-4	Crck	
Важные органы	-6	x2 damage	
Рука	-4	Usls	10% каждый
Кисть	-6	Usls	
Нога			10% каждый
Колено	-6	Crp	
Лодыжка/ступня	-8	Crp	
бедро	-4	Usls	

***Sever (отрезание)** Этот результат может быть достигнут только при использовании атакующие оружия способного к отрезанию, тупое и колющие оружие не имеет такой способности. Так же 50% хитов, показывает не то сколько хитов должна иметь шея. Это число выбрано что бы сохранить

баланс в игре, так как обезглавливание обычно ведет к смерти, и было бы несправедливым разрешать это без исполинских усилий.

% от общих хитов: Это количество очков повреждений необходимое для достижение желаемого эффекта. Каждая часть тела имеет приписанное ему количество хитов, и должен быть нанесен урон больше этого числа, прежде чем атакующий добьется эффекта описанного ниже. Это означает, что перед тем как рука будет признана бесполезной, атакующий должен одним точным ударом снять более 10% хитов защищающегося. Как только необходимый процент хитов был превышен одиночным ударом, каждый следующий удар по этой площади автоматически причиняет эффект, до того как он не пропадет или не будет вылечен.

Для большого количества противников, это легче сказать, чем сделать. Но для высокоуровневых гладиаторов очень просто выводить из строя низкоуровневых персонажей. Защищающиеся могут вернут к себе израненных союзников, только после лечения, магического или обычного, примененного к ним. Может помочь даже большой срок отдыха.

Описание эффектов

Bl –Blinded (ослеплен): Персонаж временно ослеплен болью в результате сильного удара в лицо. на 2d6 раунда, персонаж получает штраф к атаке -4, если только не имеет умение боя вслепую, в этом случае штраф только -2. Любые метательные атаки на персонаж проводятся с +4 к атаке, так как персонаж не может заметить их.
Crck-Cracked (сломан): Ребра персонажа сломаны силой удара. Эго передвижения уполовинены, до тех пор пока ребра не будут вылечены магически или в результате длительного отдыха. К тому же, он получает штраф к атаке -2, страдая от боли.
Crp-Crippled (травма): Конечность травмирована. Передвижение персонажа уменьшается до ¼ настоящей скорости, пока нога не будет вылечена. Удары сбоку и сзади на персонажа производятся с +4 к атаке, так как он не может достаточно быстро повернутся, что бы защитить себя.
Df-Deafened (оглушен): Персонаж оглушен силой удара по голове на 1d10 раундов. В это время, персонаж получает -2 к AC и атаке потому как нарушено равновесие.
Dz-Dazed (головокружение): персонаж получает головокружение и замешательство на 1d12 раундов. Любой бросок на ловкость получает штраф -4, персонаж теряет бонусы к AC за ловкость, любой удар причиняющий более 5 очков повреждения, вынуждает персонажа сделать бросок на ловкость или упасть. Атаки против упавшего персонажа получают бонус +2.
Sc-Scarred (шрам): Защищающийся получает перманентный шрам, как память о битве. Его харизма понижается на 2, пока не найдется метод избавления от шрама. Грим, магия или различное применение медицины

может замаскировать шрам, хотя обычно избавится от него очень затруднительно.
Usls-Useless (бесполезен): Конечность становится бесполезной, пока не сможет быть вылечена. Рука: Любое оружие в этой руке падает на землю, рука безвольно свисает вдоль туловища персонажа. Нога: Нога подворачивается под весом персонажа и он должен сделать проверку ловкости чтоб устоять. Передвижение становится ¼ от обычной скорости. При получении больше 5 хитов повреждения он должен сделать новый бросок на ловкость, чтоб устоять на ногах. Все атаки на него сбоку и сзади, проводятся с +4 к атаке.

Внешний контроль

Гладиаторы получают опыт не только во время битв, они так же изучают недостатки и преимущества арены. Самый ничтожный урок на арене, может означать разницу между победившим и проигравшим.

Бойцы арены выбирают лучшее места, избегают стоять против солнца, слишком твердых или скользких мест на полу арены и изучают различные помехи на арене. Гладиаторы ветераны получают бонус к морали +2 когда сражаются против существ или новичков гладиаторов.

На каждый сезон успешных битв на арене (на отдельной арене) ветераны получают дополнительный +1 к морали. Если толпа на арене фанатично обожает ветерана (фанаты превосходят численно врага более чем 2 к 1) этот известный гладиатор получает дополнительные +2 к морали.

Глава 4: Арены Тира (Tyr)

Критерион Балика (Criterion at Balic)

Критерион Балика расположен под каменным хорошо укрепленным обрывом, на котором располагается дворец диктатора Андропиниса (Andropinis), могущественного волшебника-короля. Критерион сделан их чистого белого мрамора и считается одной из самых красивых из известных арен. Это правда. Критерион – имя данное зданию и окружающей его территории арены. Оно означает «место правосудия».

Расположенный на границе дворянского квартала, Критерион известен своей великолепной архитектурой. Огромные паруса поднимаются на 120 футов от арены в красновато зеленое небо Азаса (Athas). Эти паруса видны из любого места в городе. Говорят что конструктор разработал этот проект на основании древнего рисунка найденного у Моря Ила (Sea of Silt), но объект вдохновивший конструктора не известен до сих пор. Площадь из аспидного сланца, окружающая Критерион, отгораживает его от города во всех

направлениях. Площадь позволяет беспрепятственный обзор все арены для посетителей.

С наружи Критериона расположена небольшая лестница, служащая единственным входом. Когда посетитель входит, он оказывается ниже огромных сводчатых ярусов для сидения. Воздух тут прохладный даже днем, так как сидения находятся в тени. Некоторые болельщики задерживаются тут пытаясь найти сидения на жарком солнце. Посетители входят на огромную арену сквозь сводчатые арки, которые ведут к передней части сидений. От сюда они могут идти вверх, мимо множества рядов сидений, чтоб найти максимально удобное место.

Критерион закрытая арена прямоугольной формы в отличии от обычных круглых арен. Площадь арены для игр 120 на 160 футов. Пол выложен из 10-ти футовых, шестиугольных мраморных плит. Необычный пол арены очень неровный, так как нет двух прилегающих плит одинаковой высоты. Плиты наклонные, подобно пустыням Азасиана, и иногда, разница в высоте двух прилегающих плит может быть до 10-ти футов. Правилом конструирования пола арены было то что для каждой плиты должна быть по крайней мере одна прилегающая плита с разницей в высоте не более фута. Так были созданы пандусы, пирамиды и другие восхитительные, необычные для арены конструкции.

Колонны на этом полу имеют ширину 10 футов и высоту 30, они укреплены глубоко, в песочном фундаменте. Периодически колонны сдвигаются, позволяя подниматься и опускаться полу, принимающему новые очертания. В результате, эта арена предпочтительна для маленьких, быстрых противников, а не для больших и неповоротливых. В очень редких случаях, когда на арену попадают действительно ценные монстры, плиты устанавливаются с меньшим наклоном или составляют вовсе плоский пол, если это дает существу больше преимуществ.

Сзади арены, около обрыва стоит большое здание служащие жильем для животных и рабов. Здание специально построена из того же вида камня как и обрыв. Внешний вид здания и материала был выбран так, что бы оно сливалось с камнями обрыва, и не отвлекало от красоты мраморного Критериона.

Одна из лучших гладиаторских школ, так же располагается здесь. Дом Джарко в Балике (House Jarko of Balic), известен как тренирующий рабов гладиаторов. Говорят, что здесь они получают отличную тренировку, и мягкое обращение. Большинство из них хороши на арене.
должен прилагаться рисунок.

Дворец гладиаторских битв в Драдже. (The Palace of Gladiatorial Combat in Draj)

Когда был завоеван Драдж, великий воин Тектактитлей (Tectuktitlay) был поражен отсутствием гладиаторской арены, на которую он мог бы послать

сражаться захваченные в плен войска. Тектактитлей приказал построить настолько великолепное здание, чтоб его совершенная красота могла соперничать с любым зданием плоскогорья. Вооружившись пером вместо меча, он создал арену, которая стала широко известна как «дворец». Новый правитель, известный теперь как «Могучий и Всесильный Тектактитлей», быстро начал создание арены и ее окружения. Он дал слово, что не пройдет первый год его правления в Драдже, как будет закончена постройка, не обращая внимания на то сколько рабов умрет.

Дворец гладиаторских битв в Драдже не столько напоминает арену, сколько видоизмененный амфитеатр. Пол арены круглый, а зрительские трибуны занимают две трети круга. Напротив зрительских трибун расположен огромный зал для короля. Это здание имеет 8 этажей, и заставляет выглядеть зрительские места карликовыми. Постройка покрыта барельефами Могучего и Великого Тектактитлия стоящего в позе победителя на различных полях сражения, всегда со стоящими по бокам двумя огромными ягуарами. Король, его храмовники, дворянство пребывающее в фаворе наблюдают битвы из огромного зала. Прямо позади зала стоит известная Великая Пирамида Короля.

Широкая дорога из красного кирпича ведет от Врат Золотой Луны ко Дворцу Гладиаторских Битв и Великой Пирамиды Короля. В день гладиаторских сражений, захваченные рабы выставляются на обозрение в небольших деревянных клетках вдоль этой дороги. Это не только позволяет народу унижать сдавшихся, но так же позволяет оценить достойных воинов, перед тем как делать ставки на арене. Король Тектактитлей лично наслаждается жестокостью и насилием, отсюда и следует культура основанная на борьбе и конфликтах. Он использует рабов солдат и гладиаторов для нападений для нападения на ближайшие земли, чтоб добыть больше рабов для игр на арене. Гладиаторы рабы на аренах Драджа запуганы, подобно своим жестоким хозяевам. Жестокость и агрессивность гладиаторов привлекает некоторых чемпионов из других мест, надеющимися показать себя против «Воинов Ягуара».

Жители Драджа презирают танцы и представления, потому труппы джазтов очень редко приезжают в этот город. Битва, вот самое предпочитаемое развлечение.

должен прилагаться рисунок.

Лесная арена Галга (The Forest Arena of Gulg)

Расположенная в глубине Растущего Леса (Crescent Forest), арена Галга поражает видящих ее впервые. Так как леса в Азасе очень редки, живые, растущие арены лежат за пределами воображения большинства не местных людей. Чтобы добраться до арены, нужно путешествовать почти час вглубь леса. Здание кажется вырастающим из леса по своей воле. Здание арены переплетается с деревьями и вьющимися растениями, которые создают

видимость гармонии с окружающим. В дни гладиаторских сражений посетители прибывают на арену через «ìLalali-Puyís Opulent Ascension». Безукоризненно чистая травяная дорога разрезает лес, соединяя город и лесную арену. Аллей подстрижены и наполнены самыми редкими и экзотическими видами флоры и фауны Растущего Леса. Дорожка покрытая мягкой травой ведет к огромной натуральной арке. Арка единственный вход в ухоженной изгороди из колючих кустов, окружающих арену.

Арка ведет на арену слегка вросшую в землю и окруженную зрительскими трибунами, кажущимися поднимающимися к небу. Огромные лиственные деревья и ползущие лозы переплетаются с частями здания. Это воистину лесной шедевр.

По сторонам арены расположены 4 входа среди деревьев и лиан. Дверные проемы заключены в рамку из массивных деревянных планок. За дверьми огромный коридор, 20 футов высоту и 20 футов в ширину, протянувшийся почти вокруг всего здания. Зрители могут сидеть на любом месте арены, исключая место храмовников и волшебницы-королевы.

Лесная Арена Галга уникальна. Это длинный и узкий овал заросший травой, 300 футов длиной и 80 шириной. Более 40 рядов деревянных скамей расположены параллельно длинным сторонам арены. Травяной пол арены усеян большими деревьями, растущими из игрового поля. Случайное расположение этих деревьев позволяет гладиаторам импровизировать, подбираясь к противнику. Однако не деревья, не их ветви не расположены ближе 20 футов к стене, не давая гладиаторам шанса на бегство с арены.

Лианы и мхи растущие на деревьях позволяют воинам взбираться на деревья, перебираться с дерева на дерево, или использовать естественные материалы чтоб получить преимущество. Не все деревья «дружелюбны» - некоторые из древних колючих деревьев покрыто мириадами острых шипов. В одной из легендарных битв, неправдоподобно сильный чемпион арены оторвал ветвь дерева, чтоб использовать ее в битве.

Некоторые из деревьев покрыты красной листвой круглый год. Легенды говорят что кровь убитых гладиаторов напоила деревья, сделав их листья красными.

Жестокое разрушение травяного покрова или деревьев в результате битвы или магических действий незамедлительно вызывает неодобрение и свист толпы. Если гладиатор использующий подобную тактику выживет, его будут избивать и пытать, пока не разрешат вернутся на арену. А при следующем попадании на арену, такие преступники будут поставлены против более сильного противника. Это наказание за намеренное уничтожение арены в предыдущей схватке.

Сражения на арене начинается с двух гладиаторов или гладиаторских команд, входящих на арену с противоположных концов арены. Некоторые гладиаторы или команды быстро нападают на противника, когда другие занимают оборонительное положения в богатой листве. Коварные бойцы предпочитают приближаться, скрываясь, используя преимущества местности. Они вовлекают толпы в поддразнивания противника или

напускают на себя храбрый вид, чтобы толпы не подумали, что они боятся противника и не обратились против него. Зрители Галга ненавидят трусливых гладиаторов старающихся спрятаться в растительности арены.

За землями арены ухаживает более 50-ти рабов, которые тяжело работают ежедневно, сохраняя арену готовой к следующим гладиаторским играм. Неспособные сделать все как можно лучше, получают роль добычи для Красной Охоты (Red Hunt).

Алаш (Alush), зеленое место, которое могут посетить тысячи, очень необычное место для Азаса. Люди Галга любят все растущее, и Волшебница-королева молчаливо одобряет это. Чем больше люди работают чтоб помочь лесу, окружающему Галг, расти, тем больше будет опора для ее силы.
должен прилагаться рисунок.

Гладиаторский Колизей Нибеная. (The Gladiatorial Coliseum of Nibenay)

Это древнее строение старше всех строений в городе. Колизей это остатки последнего не разрушенного здания первоначального города.

Расположенный в нижней части города, внешняя часть Колизея окружена ветхими домами и лачугами, проживающих здесь. Созданная в древние времена, запутанная конструкция здания ни как не напоминает современную архитектуру города. Каждая сторона колизея богато изукрашена рисунками и гравировкой. Красочная, позолоченная мозаика, местами обветшала и испорчена, резьба выщерблена ветром и покрыта трещинами. Сам колизей имеет чудовищные пропорции. Расположенный в четырях частях города, колизей несомненно возвышается над всеми окружающими видимыми зданиями. Ни кто, исключая Короля Тени (Shadow King), не может быть уверен, кем колизей был сконструирован и построен.

Изначально колизей должен был подниматься от земли на ошеломляющую высоту, возвышаясь над окружающей площадью. Тысячи и тысячи лет, постоянные песчаные бури трепали его, соединяя поколения зданий, строящихся на разрушенных фундаментах своих предшественников, и придавая колизею осевший вид.

Прибывая из города, посетители идут по Великому Пути (Great Way) на арену. Великий путь, это огромная пешеходная аллея, 80 футов шириной и 4000 ярдов длиной. Его края освещены вечно-горящим светом. Торговцы и зазывалы располагаются на нем, чтобы предложить прохладной воды или экзотических освежающих средств, путешествующим к или от арены. Великий Путь охраняется храмовниками Короля Тени. Это единственное (сравнительно) безопасное место для прогулки в любое время дня или ночи в городе.

Колизей можно разглядеть издалека. Но только вблизи можно оценить его настоящий размер. Увиденный вблизи с любого места, здание кажется безграничным. Хотя здание имеет всего 6 этажей от уровня земли, оно все

еще вызывает благоговение перед его мощью. Его настоящая чудовищность не может быть оценена до входа внутрь самого здания.
Зрители-новички входя на первый уровень колизея от земли невольно затаивают дыхание, колизей самое огромное здание на плоскогорье. Почти четверть мили в ширину, стадион имеет вид перевернутой пирамиды. Многие арены плоскогорья могут быть размещены внутри его игрового поля.

Хотя стадион и построен из отличного твердого камня, поколениями выдерживающего капризы погоды, сами сидения сделаны из мягкого песчаника. На каждом отдельном сидении вырезано овальное углубление для удобства. Каждое сидение украшено изящной резьбой. Ни одно известное здание не может соперничать с этой ареной в красоте и тщательности каменной резьбы. Нет ни одного квадратного фута камня, без каких-либо декораций.

Множество входов и выходов в колизей проходящих ниже уровня города заполнены камнями и обломками. Некоторые части нижней части арены перестроены и используются. Эта площадь включает клетки для животных, бараки, тренировочные залы для гладиаторов. Особое множество комнат составляет комнаты гладиаторов. Они содержат множество бассейнов и ванн. Считается что эти комнаты были частью древней бани, но это лишь размышления некоторых местных школяров.

Главная проблема арены, то что в связи с глубоко расположенной площадью для битв, трудно доставлять животных для арены. Пойманные животные должны проносится внутрь по наклонным площадкам к полу колизея. Более одного животного и несколько дрессировщиков погибли при этом опасном перемещении. Рабы гладиаторы называют колизей «тысяча шагов к смерти», так как нужно сделать тысячу шагов чтоб спустится с нижнего уровня к полю сражения. Большинство сделавших эти шаги, никогда не вернутся обратно.
должен прилагаться рисунок.

Дикая арена Раама (The natural arena of Raam).

Поднимитесь по неудобной, узкой тропинке к арене Раама. На самой вершине холма, созданный природой амфитеатр, расположенный между вертикальными рыжеватыми камнями. Зрители на гладиаторских играх спускаются вниз, к местам для сидения.

Арена Раама это естественный амфитеатр выточенный временем из песчаника в холме. Зрители частями поднимаются от пола арены, по склону. Жестокие ветра Раама обнажили пласты породы, сформировав естественные места для сидения. По сторонам зрительских ярусов есть нависающие выступы, где стоит стража храмовников, наблюдая за толпой. Внизу натурального амфитеатра расположен арена овальной формы, известная как красный песочный пол.

Огромная натуральная трещина называемая «Утроба Раама (The Maw of Raam)», отделяет зрительские места от арены. Это ущелье служит

природным барьером, защищающим зрителей от сражающихся (и наоборот). Утроба несколько сотен футов длиной, 37 футов в ширину и 137 фута глубиной. Горе бойцу, если его столкнут в разинутую пасть Утробы, она наполнена острыми камнями и колючим кустарником, словно тысячью зубов, разрывающих упавших гладиаторов. Эхо их крика слышно на арене, когда они падают. Никто не знает, достиг ли кто-либо дна живым. Отчеты говорят что Утроба наполнена баньшами, проклятыми оставаться там и стремится исполнить свои неисполненные желания.

Естественные изгибы амфитеатра, усиливают звук, поэтому крики, ругань и стоны гладиаторов слышны даже на последних рядах. Это доставляет толпам удовольствие, и усиливает их жажду крови.

Сзади арены поднимается гранитная изгибающаяся стена, ее высота 100 футов. Эта стена создана той же силой, что создала арену, простираясь на 400 футов в длину, постепенно опускаясь на песок пустыни. Гранит окружает арену сзади и усеяна самоцветами, аметистами и гранатом. Попытка вытащить и украсть камень с арены, карается смертью.

Задняя стена арены усеяна множеством туннелей и секретных ходов. Тунели ведут к сотням маленьких наблюдательных щелей, прорезанных в камне. Каждая узкая щель прикрыта тонким куском прозрачной черной ткани. Из-за яростной паранойи процветающей в городе-государстве Рааме, именно это место было выбрано волшебницей-королевой Абалач-Ри (Abalach-Re) и ее храмовниками для наблюдения за гладиаторскими играми. Их страх перед репрессиями и цареубийствами так велик, что он всегда прячутся в толще камня. Прозрачная ткань не позволяет видеть кому-либо, кто находится за ней. Говорят что храмовники перемещаются с одного наблюдательного пункта на другой между соревнованиями, что бы ни кто не мог найти их личное место где они скрываются. У Королевы имеются катакомбы, как говорят, связывающие места для наблюдения за играми и ее храм, хотя ни кто не знает этого точно. Так как королева и ее храмовники скрыты весь день гладиаторских игр, на арене Раама не слышны просьбы о пощаде, нет ни одного кто мог бы, используя свое положение в обществе, выступить вперед, чтоб спасти жизнь гладиатора. Все поединки оканчиваются смертью

Так как процессы эрозии создавшие амфитеатр продолжаются, уборщики ежедневно ведут битву с песком засыпающим арену. 20 рабов проводят весь день на жарком Азасианском солнце, сметая и выкидывая песок с арены. Предполагают, что Утроба Раама была глубиной несколько сотен футов, но со временем ее заполнил песок и колючки.

Гладиаторские игры в Рааме предлагают интересную дилемму гладиаторам. Они должны не только уделять внимание врагам, но и всегда помнить о том что рядом от них находится Утроба Раама. Не тренированные рабы гладиаторы иногда предпочитают выбрать глубину расщелины, чем клинок нападающего гладиатора. Многие гладиаторы погибли там.
должен прилагаться рисунок.

Гладиаторский стадион Тира (Tyr Gladiatorial Stadium)

До постройки Зиггурата Калака (Kalak's ziggurat), гладиаторский стадион был самым большим зданием в стенах Тира. В одном конце стадиона возвышается золотая башня. Окруженный стенами город, внутри стен города это дома королевских храмовников, честные сады, и резиденция короля – золотая башня. Специальная смотровая ложа для храмовников и короля соединяется с передним краем стадиона.

Дальняя сторона арены расположена в футе от изысканного, огромного зигурата Калака, выложенного разноцветной плиткой. Огромный зиггурат заставляет выглядеть стадион ничтожным, возвышаясь над городом на сотни футов. Лестница поднимается от пола арены до самой верхушки зиггурата. Площадь со всех сторон от лестницы украшена красивыми мозаичными изображениями, показывающими Калака (Kalak) как великого бога войны. Для гладиаторов невозможно подняться на эту лестницу, так как она защищена магическими заклинаниями.

Поля для сражений на стадионе было построено в форме прямоугольника, 300 футов в длину и 80 в ширину. Зрители ограждены от сражающихся 15-ти футовым барьером поднимающимся от пола до первых трибун стадиона.

Пол арены – твердый слежавшийся песок. Цвет песка красновато-коричневый, почти красного оттенка. Говорят что этот цвет – результат пролившийся крови тысяч погибших здесь.

Стадион имеет только многоуровневые трибуны принятые на Плоскогорье. На двух противоположных сторонах стадиона располагаются верхние и нижние секции трибун. Сами секции 300 футов длиной, со ступеньками поднимающимися сзади каждые 50 футов. Длинные каменные скамьи поддерживаются ионическими колонами, позволяющими отдыхать посетителям гладиаторских матчей. Они редко используются, так как толпы Тира обычно остаются на ногах до конца матча.

На стадионе образованно 4 идентичных секции, 2 верхних и 2 нижних. Верхние секции того же размера, что и нижние, но поддерживаются дорическими колонами. По традиции, знать, сенаторы и члены могущественных торговых домов располагаются в нижней секции. Это так, поскольку верхние секции отбрасывают тень на нижние, защищая сидящих там от сжигающего солнца Азаса. Король и храмовники располагаются в личной секции на краю арены.

2 верхнии секции на стадионе называются «солнечные места». Солнечные места открыты для обычного населения города. Эти секции обычно привлекают толпы буйного сброда и рабов, которым было разрешено (и они смогли позволить себе) присутствовать на играх. Был не один случай, когда вслед за спором с несогласными эти буйные (подчас пьяные) болельщики хватали болельщиков другого гладиатора и швыряли его вниз на

арену (для большей информации, см «Жизнь на трибунах», позже в этой главе). *должен прилагаться рисунок.*

Яма Черной Смерти Урика (Urik's Pit of Black Death)

Урик (Urik) – дом Ямы Черной Смерти это огромная обсидиановая арена. Изначально это была первая обсидиановая шахта в городе, которая была закрыта когда большее количество обсидиана обнаружили недалеко от растущего города. Раскопки скоро были обращены в гладиаторскую арену Урика, и им было дано имя «Яма Черной Смерти».

Яма, единственная на Плоскогорье, арена неправильной формы. Она осталось в той же форме кривого овала, какой была когда покинули каменоломню. Уступчатый котлован был продолжен зрительскими трибунами вокруг всей ямы. Деревянные перила помещены у края трибун для стоящих зрителей. Лестницы расположены только в углах, поэтому сложно достичь предпочитаемого места наблюдения.

Верхняя платформа большего размера, чем обычно, она приспособлена для полу-гигантов посещающих игры. На арене нет мест чтоб сидеть. В этом смысле арена Урика уникальна.

Сама арена почти так же смертоносна как гладиаторы. Черный обсидиан нагревается на солнце и температура в яме поднимается до 170 градусов.

Гладиаторы ненавидят сражаться на арене Урика еще по одной причине. Яркое солнце Азаса, отражаясь в зеркальной поверхности обсидиана может временно ослепить бойца, предоставив его противнику шанс нанести смертельный удар.

Что еще хуже, стены покрыты острыми как бритва выступами. Осколки обсидиана торчащие из стен так же становятся возможным орудием смерти. По все арене раскиданы «Посохи Хаману (Staves of Hamanu)» Посохи, на самом деле, огромные черные колонны с тысячами тысяч острых обсидиановых игл торчащих из камня, названных так в честь волшебника-короля Урика. Посохи периодически перемещаются по арене. Они перемещаются если повреждены или, в некоторых случаях, чтоб бы заострить их.

Количество посохов различно в каждый день гладиаторских игр. Иногда это 20 или 30 небольших камней создающих опасный коридор в котором сражаются бойцы. В другой раз, это может быть один или два огромных усеянных острыми осколками монолита, возвышающихся над ареной. Одни говорят, что количество и расположение посохов определяется капризами короля. Другие говорят, что это работа храмовников, создающих любимое внешнее окружение для своих гладиаторов в битве.

Из-за высокой температуры в яме под полуденным солнцем игры начинаются на рассвете. Болельщики проделывают свой путь на стадион во тьме. Стадион освещается факелами и сосудами с горящим маслом. С первыми проблесками света герольды объявляют начало нового дня и начало

первого матча. Когда солнце поднимается, оно начинает нагревать арену. Большинство сражений и казней происходит как можно раньше, пока арена не нагрелась до максимальной своей температуры.

Специальные состязания называемые «Драконьи поединки (Dragon Matches)» состоятся в конце каждых игр. Драконьи поединки часто оставляются на полдень, когда арена достигает пика своей температуры. Это истощает не только способности сражаться бойцов, но и выносливость и терпение толпы. Сражающиеся в таких условиях, бойцы теряют в 2 раза больше воды, чем в нормальной битве. В дополнение, обсидиановые стены раскалены настолько, что коснувшись их сражающиеся получают ожог на 1d4 очков повреждения.

Урик, один из нескольких стадионов где проводятся ночные игры, пользуясь вечерней прохладой. Огромные масляные лампы, 12 футов в высоту, привозятся и ставятся на пьедесталы в высших точках арены. Огромные линзы из магического стекла ставятся перед лампами, чтоб сделать их свет ярче. Во время ночных игр ямы всегда переполнены. Они известны как «мошеннические» игры, потому что трибуны переполнены ворами, пытающимися тащить кошельки под покровом ночи.
должен прилагаться рисунок.

Вариации арен и препятствий.

Менеджеры арены могут размещать рампы, ямы, ловушки и другие препятствия на арене, чтоб сделать гладиаторские игры более волнительными. Препятствия могут принимать различные формы и комбинироваться. Эти «специальные» происшествия на арене имеют большую популярность и поощряются. Некоторые препятствия создаются и используются в специфических играх.

Единственное исключение в использование западней и препятствий – арена Критериона Балика (Criterion at Balic). Пол этой арены изменяется больше чем на всех остальных. Вместо добавления препятствий, Балик использует изменяемую конфигурацию пола арены для достижения этих целей.

Верховой путь (Montare Loop).

Montare Loop – огромное количество рамп и дорог созданных в виде двойной петли (в виде - 8). Дороги и рампы круто поднимаются на противоположных концах петель. Центр, где дороги пересекаются находится на уровне земли. Тут звери, наездники и гладиаторы входят в петлю. В различных играх используются разные варианты этой конвигурации.

2 самые популярные это «Cross-Loop (пересекающаяся петля)» и «Loop-Race (гонки по петле)». В Cross-Loop, соревнующиеся кружат по петле в разных направлениях. Первый гладиатор сделавший 2 круга по

определенному для него направлению выигрывает. так же гладиатор может победить, убивая всех противников на своем пути.

Loop-Race состязание в котором нужно сделать полный круг по петле определенное количество раз. Гладиаторы используют различную тактику чтоб выиграть в этом состязание. Кто-то стоит и ждет врага, другие (особено эльфы и наездники) стараются выиграть проходя круги по петле и сражаясь с противником только когда это необходимо.

Пирамиды Королей и Королев.

Хотя они и различны на всех аренах, суть у них одинаковая. Большие пирамидальные сооружения помещаются в центр арены. Последний гладиатор(ы) встают на их верх, как победители.

Пирамида может быть покрыта скользкой субстанцией, чтобы сделать восхождение на нее более сложным. К пирамиде могут быть прикреплены острые лезвия, делая ее столь же опасной как и сами гладиаторы. На ней могут быть ловушки или пластины при давлении на которые, из сторон пирамид выбрасывается ядовитый газ, огонь, дротики или другие смертоносные приспособления. Звери и другие существа могут быть помещены на верх пирамиды чтобы сделать игру более сложной для гладиаторов.

Королевские головоломки.

Королевские головоломки различны по размеру и форме на разных аренах, но общая идея одинакова. Множество взаимосвязанных вертикальных и горизонтальных брусьев и платформ создают большие леса по которым могут карабкаться гладиаторы. Огромные трехмерные лабиринты обычно создаются из костей и колючих деревьев связанных вместе для создания структуры. Бреши оставляемые в строении позволяют гладиаторам входить и выходить. Так как это открытая конструкция, сражающиеся всегда видны.

Dritan

Dritan –ландшафт из большого количества песка и грязи перевезенных на арену, чтобы изменить имеющийся пол. Рвы, холмы, ямы и защитные стены формируются на арене. Изготовляются новые поля для сражений гладиаторов. Новые проекты ограниченны только богатством воображения менеджера арены.

Поединки в тумане (mist matches)

Во время этих редких поединков арена наполняется магическим туманом. Когда туман создан, он покрывает пол арены не ниже чем от 3-х футов. Магический туман затрудняет горизонтальную видимость с 10 футов.

Зрители на трибунах могут четко видеть сражающихся, так как они смотрят сверху сквозь туман. Сражающиеся больше чем на 10 футах друг от друга должны искать друг друга в тумане. Существам ростом больше 20-ти футов не мешает туман, так как они достаточно высоки чтобы видеть все отчетливо.

Столбы (The Pillory)

Рабов которые плохо исполняют приказы или не подчиняются, приказывают приковывать к столбу. Столб – это несколько бревен которые зажимают голову и руки жертвы между двумя прочными деревянными блоками. В дереве вырезаны полуокружности приспособленные для шеи и рук жертвы. Один большой блок расположен поперек других и замыкает их вместе. Жертва вынуждена стоять на коленях под палящим солнцем Азаса весь день. Тренеры могут стоять напротив жертвы и пить воду, чтобы помучить ее и усилить ее жажду. Некоторые могут провести дни прикованные к столбу. Другие умирают служа примером непокорным.

Жизнь на трибунах

Статусы мест

Как и все в жизни Азаса, место на стадионе определяется силой и социальным статусом. Большинство арен на территории Тира (Tyr) параллельны солнечному пути через красно-зеленое небо Азаса. При такой форме, одна сторона стадиона получает намного больше солнца чем другая.

Так как одна сторона арены отвернута от солнца, от самого стадиона падает тень на зрителей. Места для зрителей укрытые в тени известны как «Благородные тени (shade of nobility)». В таких местах сидит местная знать, землевладельцы и сенаторы. Центральная часть затененной площади всегда остается для короля или королевы и их телохранителей. Рядом сидят самые могущественные храмовники. Дальше, слева и справа сидят младшие храмовники. Сенаторы и мелкое дворянство платят взятки чтоб сидеть как можно ближе к этой секции. Хотя землевладельцы/ сенаторы предположительно имеют власть в городе, когда они приходят на арену, они теряют ее.

Сторона стадиона под прямыми солнечными лучами иногда известна как «Глаз Рал (Ral’s Eye)». Зрители сидящие на этой стороне стадиона часто приносят коврики плетенные из волос эльфов или гигантов, так как камни сильно нагреваются под полуденным солнцем. Экстремальная температура часто провоцирует всплески агрессивности, зачастую враждебность проявляется в этой части стадиона.

2 конца стадиона часто худшие места, так как они расположены над воротами ведущими в звериные клетки и бараки гладиаторов. Вонь на этой территории под полуденным солнцем просто непереносима.

Хотя стены арены очень крутые, чтоб удержать монстров и гладиаторов внутри, очень неблагоразумно садиться около перил арены. В редкий день битва проходит без того чтоб невинный зритель не был убит случайным копьем или щупальцем. По этой причине знать садит своих людей напротив себя и ниже. Рабы создают совершенный человеческий щит, защищая своих владельцев от вреда.

Мода на арене.

Одежды в которых одеваются во время игр, так же различны как и люди посещающие игры. Их короткое описание:

Рабы и служащие по договору

одежда: тускло-коричневые, землянистые одежды. Короткие туники, шорты, веревки и набедренные повязки. Возможно какие-то виды цепей или уз собранных на талии. Очень популярные сетчатые туники. Легкие и дешевые для изготовления, они впитывают пот, находясь близко к коже и позволяют ей дышать.

головные уборы: Обычно ничего. У тех кому повезло, бандана или другая тряпка повязанная на голову чтоб защитить от солнца.

обувь: босые ноги или сандали.

содержатели магазинов и мелкие землевладельцы

одежда: белые льняные и хлопковые одежды. Белое отражает солнце и дает прохладу, но его трудно держать чистым, и оно более дорогое в производстве. Иногда одежда украшается небольшими цветными лентами как знак статуса (цветная одежда очень дорогая в некоторых регионах).

головные уборы: Белая бандана или соломенная широкополая шляпа. Иногда женщины купцов повязывают белую ткань на голову, чтоб защитится от полуденного солнца.

обувь: сандалии, босоножки, туфли.

крупные торговцы и знать

одежда: Разноцветные ткани и шелк. Чем дороже тем лучше (в большинстве регионов). Аксессуарами служат яркие шарфы и ленты. Некоторые женщины носят яркие украшения (они выглядят изысканными, но редко по-настоящему ценны). Верховное дворянство может приносить жуков хуррум (hurrum beetles) на игры. (Хуррум:не летающие, яркие цвета опала жуки издающие успокаивающие звуки – хумм и легкий ветерок при каждом вздохе).

головные уборы: Белые или цветные тюрбаны. Рабы могут держать опахалы или веера над головой знати.

обувь: сандалии, босоножки, туфли.

Продукты

Освежающие напитки и прочее так же ограничено соответственно классам. В жизни Азаса нет сторон свободных от социального статуса, даже если кто-то ищет способа утолить жажду или голод.

Рабы и служащие по договору

напитки: вода

*пища:*Red cactus grubs, sun dried kip (сушеное мясо), renks.

землевладельцы и знать

напитки: broy, вода или вино.

пища: Sun dried kip или jankx meat (мясо джанкса).

renk (ренк): аппетитные слизняки которые содержат 4 унции воды. Они источник еды и воды для большинства. Средний человек должен съесть 16 сырых ренков за день чтоб восстановить жидкость потраченную на арене.
red cactus grubs (граб): красные кактусы – круглые сочные растения известные за свои красные тонкие шипы. Грабы живут в этих кактусах. Когда кактус разрезается, от 1 до 3-х дюжин, размером с большой палец, белых с коричневыми головами, чешуйчатых грабов может быть найдено. Некоторые отрывают грабам головы, другие едят их целиком.

На арене Раама (Raam) не продают ничего. Волшебница-королева с ее истерической паранойей, боится что отравят ее храмовников и верных слуг. Наказание пойманным торгующим на трибунах водой или едой – путешествие на саму арену. Позволяется только приносить небольшие запасы для собственного потребления на арене.

На разных аренах есть разные способы доставлять воду знати во время гладиаторских игр. Наверное, самая интересная тут арена Тира (Tyr).

В Тире вода проносится через нижние трибуны знати в больших керамических сосудах. Такие сосуды сделаны умельцами в виде монстров (Некоторые не видели этих существ, и думают что они лишь миф, как дракон. Другие знают ужасную правду). За несколько керамических монет, клиент на затененных трибунах может пить из пасти керамического существа, чтобы утолить свою жажду. Вода разноситься агентами/рабами храмовников арены. Им иногда разрешают сохранить несколько монет если они услышат информацию полезную для своих хозяев.

Один из разносчиков воды по имени Цитрайн (Cytrine), на самом деле, двойной агент – убийца. Керамический сосуд с водой Цитрайна содержит в себе два втягивающихся металлических шипа, расположенных в глазах чудовища. Если Цитрайну приказывают убить кого-либо на арене, он просто предлагает бесплатную воду. Когда жертва пьет, Цитрайн нажимает кнопку на устройстве и пара иглоподобных, футом длины шипов выдвигаются из глаз существа. Маленькие, дротикоподобные шипы пронзают мозг жертвы, ударяя точно в глаза. Яд срабатывает мгновенно и жертва умирает до того как успевает проглотить второй глоток воды.

Цитрайн так же член Скрытого Альянса (Veiled Alliance). Он делает еженедельный доклад о всех событиях на арене и домах храмовников на тайной встрече. При приказе убийства члена альянса, Цитрайн создает видимость покушения. Цитрайн подготавливает (с помощью альянса) несчастный случай и пути бегства. Альянс укрывает нужную личность в безопасное место и подготавливает вывоз ее из Тира.

Флаги арены.

На любых гладиаторских играх однотонные или разноцветные флаги могут быть развешаны на трибунах. На флагах часто имеются символы, так как простому народу запрещено уметь читать или писать. (Есть слухи что Скрытый Альянс (Veiled Alliance), объявленный вне закона во всех городах-государствах Тира, может использовать эти флаги как один из способов сообщения о готовящихся проектах, передвижениях и встречах. Только члены Скрытого Альянса могут распознать и понять эти послания.)

Флаги и символы на них означают поддержку болельщиками арены и ободрения ими своих любимых профессиональных гладиаторов или чемпионов. Эмблемы больших торговых домов могут так же висеть на арене. Они служат нескольким целям.

Во-первых, они показывают что торговый дом в данной момент спонсирует гладиатора участвующего в играх.

Во-вторых, в случае путешествующего торгового дома, флаг показывает что торговая компания находится в этом городе и готова вести дела. Семьи осужденных или обвиняемых, сражающихся на арене, могут принести флаг чтобы показать свою поддержку и любовь. Так же, жертвы преступлений могут быть с флагами, чтоб поощрить убийство преступника или осужденного.

Самая большая честь для гладиатора – чемпиона, попросить флаг у болельщиков или группы поддержки. Некоторые сражающиеся могут менять сломанное оружие, маленький кусочек доспех или свою одежду на флаг. Фанатам приписывается несколько убийств, совершенных в драке за вещи к которым прикасалась рука знаменитости. Сломанное костяное оружие знаменитого гладиатора может стоить столько же денег как стальной меч. Преднамеренная продажа поддельного имущества гладиатора, наказывается визитом жулика на арену или смертью.

Песни и поздравления.

Хотя слова различны на каждой арене, болельщики знают серию песен или речевок, которые они могут использовать для вдохновения гладиаторов. Когда на некоторых аренах гладиаторы вознаграждаются аплодисментами после ошеломляющего удара, на других аренах могут делать это словами. Так же на одних аренах принято освистывать трусливые движения, на других же выражают неодобрение громким мычанием. Чаще всего выкрикиваются

просто имена гладиаторов. Арена оживает и стены сотрясаются, когда господствующий гладиатор входит на арену. Его имя выкрикивается снова и снова, и болельщики продолжают кричать, пока не охрипнут, или пока не начнется поединок, что бы ни случилось первым. Есть чемпионы толпы , которые любимы до ненависти. Эти чемпионы не могут чувствовать себя на арене как дома без освистывания, неодобрительного мычания и колкостей сыплющихся на них со всех сторон. Эти слабаки, на самом деле, так же популярны как герои. Эти, далеко не чемпионы, переносят больше, чем им положено судьбой на гладиаторских играх. Они всегда получают помилование в конце поединка. Умные менеджеры арены используют таких личностей чтоб сконцентрировать на них злость и негодование толпы и предоставить людям цель для ненависти. Высокооплачиваемые яростные матчи, могут быть построены на использование этой ярости.

Самое популярное для выкрикивания, конечное, просто слово «умри». На любом языке, сказанное любым, значение этого слова очевидно. Когда не заслуженный, павший гладиатор слышит как арена выкрикивает это, он знает что его время пришло. Некоторые на арене размахивают красными лентами или тряпками, другие требуют крови, но все повторяют это слово перед тем как окончить дни гладиатора. Достаточно удивительно то что нет слова означающего пощаду, понятного на всех аренах.

На аренах Тира, толпа поднимает руки вверх с открытыми ладонями и растопыренными пальцами, чтоб показать свою поддержку побежденному гладиатору. Открытые ладони обычно понимаются как символ милосердия (или проще «У меня нет оружия, я сдаюсь»). На лесной арене Галга (Gulg), размахивают зелеными лентами ткани, выражая поддержку почитаемого война. В Балике (Balic), фанаты поднимаются на ноги, чтоб высказать свою поддержку (они могут быть уже на ногах если это был необычный поединок). В Яме Черной Смерти Урика (Pit of Black Death at Urik) болельщики просят о пощаде размахивая лентами черной ткани. В Рааме (Raam) же не оказывают милосердия.

Солнечные места.

Солнечные места – печально известные, опасные верхние секции трибун стадиона Тира. Разозленные или беспокойные болельщики иногда играют в игру называемую «лезвия-крылья (razorwing)». Эти упрямые и часто пьяные болельщики хватаются болельщиком противоположного гладиатора и скидываются вниз на арену. Хотя этот поступок и считается убийством, трудно обвинить кого-то при таком большом количестве болельщиков. Король издал приказ гласящий что это поведение не заслеживает ни наказания, ни помощи злоумышленнику, пока эти «несчастные случаи» не мешают гладиаторским играм.

Милосердие.

Так как жизнь Азаса (Athas) жестока, милосердие столь же необычно как дождь. Почти все на арене сражаются до смерти, что-то меньшее не удовлетворит ожидание толпы. Но иногда бывают исключения, когда сохраняется жизнь гладиатора. Они случаются за тяжелые испытания и бесстрашие гладиатора.

В середине поединка, если гладиатор теряет все оружие и зажат в угол вооруженным противником, он может попросить милости. Это делается, подняв кулак к небу. Этот поступок является немым вопросом «Разве я не достойный противник? Если я не могу вернуть свое оружие, то как я могу сражаться со всем своим умением?» Первым на этот вопрос отвечает противник. Если гладиатор думает, что противник был достойным и желает продолжить бой (конечно, полагая, что он выиграет) со своим противником вооруженным, он вытягивает руку с оружием высоко над головой. Так оба гладиатора стоят с поднятым кулаком или оружием и смотрят на королевскую ложу стадиона. Поднятая рука означает что противникам возвращается все оружие и они начинают битву заново в центре арены. Если нет поднятой руки, это значит что вооруженный гладиатор должен убить безоружного со всем возможным мастерством. Конечно, безоружный гладиатор постарается сохранить свою жизнь любой ценой.

Если гладиатор ранен и желает пощады, он поднимает не сжатый кулак, а раскрытую ладонь. Это означает «раны слишком мучительны» чтоб продолжить битву, и просьбу получить шанс на излечение их и продолжить битву позже.

Часто, два очень знаменитых противника встречаются на арене. Из-за своих умений они оба привлекательны для толпы. Если один из противников более опытен чем другой, и это помогает ему нанести смертельный удар, более опытный гладиатор может спрашивать ответа у толпы. Эта лучшая часть гладиаторских игр. Крики «да» и «нет» раздаются, пока один не заглушит другой. Большинство толпы решает будет ли жертва убита или помилована. Когда крики достигают уровня лихорадки, все глаза направлены на волшебника-короля, и крики усиливаются, толпа ждет решения.

Волшебник-король поднимается на ноги (предполагается, конечное. что он присутствует в аудитории, иначе, этот долг исполняет начальник королевских храмовников), поднимает кулак и определяет жить ли гладиатору. Если большой палец короля направлен вверх, то означает что беззащитный гладиатор помилован и может вернутся к битве в другой день. Если палец направлен вниз, победитель осуществляет фатальный удар, сопровождаемый ревом возбужденной толпы.

Гладиаторы, чья жизнь сохранена на арене, часто получают прямые указания храмовников. Храмовники известны использованием боев для личной выгоды. Лучшим примером может служить то, что любимый всеми чемпион выходит против неизвестного. Храмовник может ставить на неизвестного, подкупив чемпиона обещанием разделить с ним прибыль

после битвы за «игру в поддавки». Чемпион, мо всеми его умениями и боевым опытом, может потом и далее сражаться на арене и создавать вид хорошей драки. Он может притвориться слишком агрессивным или уйти полностью в защиту, выглядя пораженным ударами врага. Часто даже не раненный, гладиатор выбирает момент чтобы запнуться или упасть, отдавая себя в распоряжение новичка. Так как он знаменитый чемпион и показал себя в хороших сражениях, его жизнь почти несомненно будет сохранена. Бывают исключения, когда храмовники чувствуют необходимость обмануть отличного гладиатора позволившего собственную смерть. По этой причине большинство гладиаторов редко позволяют себе попасть в полную зависимость от чьего-то милосердия, так как они всегда имеют шанс быть обманутыми.

Ни каждый бой на арене предопределен. Но множество храмовников и рабовладельцев используют свое влияние, давление и принуждение, чтоб определить исход сражений по своей воли.

Исключением из этого является Раам (Raam). Из-за буйной паранойи и скрытого расположения смотровой ложи волшебницы-королевы, не задается никаких вопросов. Все поединки в Рааме заканчиваются смертью.

Правила толпы.

Два факта бесспорны на аренах Азаса. Первое, вся разумная жизнь имеет какой-то тип псионического таланта (дикого или противоположного). Второе, гладиаторы сражающиеся на арене используют любые средства, чтобы выжить.

Проблемы начинаются когда 40 000 или больше зрителей, все с какой-либо формой псионического таланта, наблюдают за играми и ставят на них. Псионическая война легко выплескивается на трибуны когда фанаты псионически вступаются за гладиатора. Чтоб избежать этого, закон запрещает на любой из арен псионическую деятельность зрителей во время поединков. Это правило включает храмовников, но не влшебников-королей, тех кто сами создают и изменяют законы.

Наказание ждет любого кто помогает гладиатору псионически во время боя. Как и большинство вещей в Азасе, это случается часто. Но так как псионическое вмешательство трудно доказать, в действительности наказаны немногие.

Магия

В городах-государствах региона Тира, единственные личности которой разрешено владеть или использовать магию это волшебник-король или королева, их храмовники, или назначенные королем маги-осквернители (defiler mages). Простые священники терпятся в городах-государствах, пока они не пытаются построить религиозные храмы или устраивать религиозные собрания. Друиды иногда проходят через город, но редко остаются там на

длительное время. Друиды ненавидят магов и в особенности волшебников-королей, потому что они уничтожают их труд. (Помните, волшебники-короли представляют себя, как богоподобное начало и они мало терпимы к жрецам и друидам в своем городе.)

Магия на арене не разрешается, если она не используется представителем волшебника-короля. Друиды вынужденные участвовать в гладиаторских играх часто свободно используют магию чтобы защитить себя. Обычно против друида посылается все больше и больше противников, пока он не умрет. Жрецы и маги находящиеся на арене зачастую пытаются скрыть использование магии, маскирую соматическую компоненту под использование не оружейных умений.

Большенство в городах (включая гладиаторов) знают как ненавидят маги-осквернители и Храмовники – спелкастеров. Поэтому, каждый чувствует что любой спелкастер должен быть злобным магом-осквернителем, под наблюдением волшебника-короля. Гладиаторы знают и боятся их силы, поэтому спелкастеры первая цель во время боя.

Грязные трюки

Яд: Яды запрещены в области Тира. Однако, этот запрет не всегда действует на гладиаторских боях. Яды тайно доставляются на поединки, хотя они и не имеют легального разрешения на аренах. Владение ядом на арене, не сильно отличается от использования диких псионических талантов. Впрочем, существуют жесткие штрафы, для тех кто был пойман на попытке провезти яд своим гладиаторам.

шпоры Джанкса (Jankx Spurs): Барды, джазсты и гладиаторы пользующиеся дурной славой могут использовать на арене яд шпор джанкса. Джанксы – опасные, маленькие пушистые существа населяющие Азасианскую пустыню. Джанксы имеют шпоры соединенные с содержащим яд мешочком, с обратной стороны каждой конечности рядом с лапой. При введении яд становится причиной усыхания конечности. Действию яда подвергается только та часть тела куда он был введен, густой яд не разносится по всему телу. Пораженная область сьеживается и становится бесполезный на 1 раунд (?) (become useless at a rate of 1” per round.) Если яд попал в туловище то поражается ближайшая конечность (или выбирается броском кубика). Если яд попал в голову, жертва переносит ослепление на 1d4 раундов, глухоту на 1d4 раундов и теряет сознание на 1d6 раундов. Делается спасбросок от ядов, провал его означает смерть в течении 1d8 раундов. Обычно, если жертва и спаслась от яда, она может быть убита пока лежит без сознания.

Жуки-мучители (Agony Beetles): Любимый халфлинский трюк, пронести этих злобных маленьких насекомых на поединок. Затем халфлинги

выжидают момент, чтоб посадить на спину противоборствующего гладиатора этого жука (обычно в командных соревнованиях). Жук-мучитель использует покрытые желчью усики чтоб прикрепить себя к позвоночнику жертвы. Жертва неожиданно чувствует непереносимую боль и может только корчится и кричать в агонии. Жертва не может сама снять жука, только другое существо может освободить ее от смертоносного соединения с жуком.

Феромонные шары (Kip Pheromone Globes): Изобретательные дварфы проносят с собой стеклянные шары со держащие экстракст Kip Pheromone. Kip Pheromone производит эмоциональное воздействие на жертву. Кгда шарик разбит, образуется невидимое облако 8'x8'x8' . Гладиаторы попавшие в это газовое облако должны сделать спас бросок от яда или становится апатичным (при успешном броске никакого эффекта). Дварфы имеют +4 к резисту от этого яда и способности концентрироваться.

Проваленный спасбросок означает что жертва перестает заботится о чем-либо, включая драку, на 1d8 раундов. Жертва еще может защищаться, но не беспокоится о том чтоб атаковать противников.

Порошки и духовые трубки (Powders and Blow Pipes) : Еще один грязный трюк это использование сильных раздражителей и смесеи жгучего перца. Сильные специи могут быть смешанны, чтобы вызвать тошноты или вызвать жжения в глазах и дыхательных путях. Смесь специй аккуратно упаковывается в маленький запечатанный мешок или тростниковую духовую трубку. Гладиатор использует эту смесь чтоб ослепить или отвлечь противника. Жгучий перец-Кузза (kuzza peper), сушенный стинквид (stinkweed), и пыльца слитфлоуэр (slitflower) – вечные фавориты.

Королевские места

Зрители, приходящие на арену, часто не замечают что некоторые части арены защищены сдерживающими магию полями. Королевские места и некоторые входы и выходы защищены таким образом. Формы и расположение таких защищающих полей различны как и сами стадионы. Стены силы (Wall of force) одно из обычно применяющихся для этой цели заклинание. Невидимая невооруженным глазом, стена силы останавливает магические и физические объекты от попадания внутрь, но не имеет эффекта на псиоников.

Видимая при помощи магии, стена силы представляет из себя мерцающий полупрозрачный пузырь, защищающий данную область (например королевские места). Арены зачастую имеют не одно сдерживающие поле, чтоб защитить волшебников-королей.

В Галге (Gulg), Балике (Balic) и Тире (Tyr) , эти поля употребляются для личной безопасности волшебников-королей. Болельщики на арене должны сами защищать себя от случайных снарядов (стрел, камней и т.д.) и сражающихся заброшенных на стадион. В Рааме (Raam) защитная стена

располагается между зрителями и великой утробой. Благодаря буйной паранойи ее размеры и формы варьируется от игры к игре.

Драдж (Draj) использует защитные стены более интенсивно чем все остальные арены. Конфигурация пола и расположение трибун и «дворца», требуют чтоб защитная стена окружала неглубокую гладиаторскую яму (Исключая узкий проход через который гладиаторы входят и выходят с арены). Драдж мог быть одной из лучших арен для наблюдения гладиаторских игр, из-за близкого вида крови, необходимого для лучшего времяпрепровождения.

Волшебники-короли могут использовать могущественную магию дракона (dragon magic) чтоб защитить себя (Подготавливая их, они не вовлекаются в другие магические процессы так как это требует полной их силы – как Калак (Kalak) когда он был убит). Так же они постоянно защищены от психонических ударов (хотя тот кто осмелится воздействовать на мозг волшебника-короля, на самом деле, просто смелый глупец).

Храмовники работают в связке с психониками, другие с магами-осквернителями, и с элитной стражей города-государства, чтоб сохранить порядок в течении игр. Болельщики часто склоняются к тому чтоб использовать дикие психонические таланты в помощь своим любимым гладиаторам. Психоники работающие на правящих волшебников-королей, быстро и жестоко разделываются с такими нарушителями.

Обычаи болельщиков

Низшие классы, или «отбросы трибун», проводят часы перед играми в пьянках и кутеже вне арены. Такое поведение не опасно если храмовники подкуплены или вне пределов видимости. Самые заядлые фанаты арены могут делать странные стрижки или раскрашивать лицо красками сделанными из свеклы, корней и кактусов.

Торговцы навариваются на продаже портретов и сувениров любимых толпой воинов. Ревностные поклонники покупают символы в поддержку любимых гладиаторов. Производство миниатюрных копий избранного популярными гладиаторами оружия самый выгодный бизнес во всем Азасе.

Общим для всех арен является то что болельщики визжат и кричат непристойности проигравшему гладиатору в дополнение к подбадриванию своих фаворитов. Это больше дает выход разочарованию и враждебности толпы, чем отвлекает или помогает гладиаторам. Кричалки однако совсем другое дело.

Когда толпа начинает организованную кричалку, она действительно может решить исход поединка. Если она используется в помощь гладиатору, она может поднять мораль бойца или позволить воины сконцентрироваться на противнике и бить его с возросшей точностью (в игровых терминах +1 бонус к атаке). Когда толпа настроена против соперника, эффект может быть

разрушительный. Жертва негативной кричалки страдает от чувства подавленности и отчаяния, получая штраф -1 к атаке и повреждениям.

На аренах Азаса, толпа приводится в неистовство сражением на арене и своими товарищами болельщиками. Что-то близкое к массовому гипнотическому трансу происходит на этих играх, и приближается к полной истерии толпы пока продолжается битва.

Арена это одно из немногих мест где происходят подобные вещи. Фанаты свободны кричать, и нести в своих сердцах, что-то не ограниченное храмовниками. В большинстве мест, существуют пугающие ограничения.

Рассказываются истории о многих несчастливых болельщиков встретивших свою судьбу, поддерживая нелюбимых толпой гладиаторов. Обычны случаи в толпе, когда люди слабели и падали в обмороки, когда жара становилась совсем непереносимой. Ослабевшие болельщики часто затаптываются толпой или передаются по рукам, чтоб быть выброшенными за стены арены. Жадные глотки кактусового напитка из кожаной фляги в попытке победить жару (или их умеренность), единственное что помогает когда день становится жарче. Места в тени предпочтительнее и фанаты часто собираются ночью чтоб получить лучшее (прохладные) сидения.

На аренах интересно представлено сечение классовой структуры Азаса. Всегда когда тяжелые двери арены открыты, там начинается толкотня и давка. Как на скотном дворе, когда начинается движение, стража использует копья чтоб управлять волнующимися массами.

Высшие классы собираются перед сражением и наслаждаются пирами, приготовленными их рабами. Это население которое может себе позволить купить специальные отгороженные площади вдали от толпы. Хотя их места и не так хороши как у дворянства, они далеки от грязи, покрывающей места для простолюдинов.

Знать, конечное, не должна толкаться чтоб получить заветное кресло, не должна покупать или давать взяток чтоб получить их. Знать прибывает на арену в паланкинах, которые осторожно опускаются на песчанный пол арены, ворчащими, потными рабами. Другие рабы обмахивают их большими кожаными веерами, когда солнце становится жарким. На их затененных местах, дворянам даже предлагается редкий дар прохладной воды. Некоторые даже имеют танцующих рабов, чтоб развлекаться пока не начнется кровопускание.

Когда близится время поединков, болельщики начинают кричать имена своих любимых гладиаторов, и арена отражает голоса тысяч поднявшихся на ноги в предвкушении. Конечно, поединок не начнется пока не прибудет волшебник-король. Поэтому, многие короли и королевы имеют привычку «светского опоздания», задерживая поединки и подхлестывая неистовство толпы. Некоторые думают что это хороший образ действий когда толпа поглощена предельным желание битвы и всецело предается этому желанию и они жестоко работают на это обстоятельство.

Наконец, волшебник-король входит и низшие классы пытаются перекричать друг друга чтоб бродящая тут стража могла ясно видеть их

лояльность – к их разочарованию. Высшие классы поднимаются и склоняют головы перед волшебником-королем, в знак уважения. Волшебник-король дает знак, и бои начинаются.

Во время поединков, торговцы пробираются сквозь толпу и продают мясные пирожки, сушенные фрукты или кусочки жаренного мяса. Болельщики кидают монетки торговцам не отрывая глаз от поединка. В надежде, что сдача вернется с покупкой, толпа часто бывает слишком увлечена, чтоб заметить что ее обманули. В конце-концов, это не имеет значения, пока толпа видит кровь и смерть.

Если поединок не интересен, толпа оглушает свистом. Если болельщики недовольны поединком, они швыряют вонючие куски протухшего мяса и мусор на ринг, привезенные на арену специально для этой цели. Некоторые в толпе выжидают немного, и соревнуются друг с другом кто придумает более остроумное оскорбление гладиатору. Они собираются у гладиаторских выходов, чтоб лучше досадить гладиатору и до и после боя. Некоторые доходят до того что прыгают вокруг, крича и жестикулируя, дразня изможденных воинов, чтоб те напали на них или других невинных зрителей. Это редкий знак чести, если на них нападут, и выживут чтоб рассказать об этом.

Если бой близкий и возбуждающий, толпа начинает волноваться от вида первой крови. Болельщиков в первых рядах начинает давить желающая крови толпа напирающая в «убийственной лихорадке». Это опасное состояние толпы, и храмовники и дворяне знают это. Успешные восстания гладиаторов проходили как раз при таких обстоятельствах. Если воины достаточно одарены и достаточно озлоблены, они могут повернуть толпу против своих правителей. По этой причине, храмовники очень беспокоятся, когда чувствуют слишком возбужденный рев толпы. Не зависимо от их места в жизни, наблюдатели игр тратят время после поединков схожим путем. Они направляются домой после полного событиями дня, и страстно ожидают следующей возможности забыть о своих проблемах, наблюдая Кровавые Азасианские игры гладиаторов.

Ставки на играх

Разница между легальными и нелегальными ставками на играх проста. Если храмовники получают с них выгоду – они легальны. Если нет, то запрещены. В большинстве случаев храмовники не обращают внимания, пока зрители делают ставки на поединки, на трибунах.

Зрители имеют простою кодекс чести относящийся к ставкам: если кто-то делает ставку которую не может оплатить, он вышвыривается со стадиона (предпочтительнее с задней стены, подальше от внутренних улиц) или скидывается на арену.

Все легальные ставки на играх происходят через представителя храмовников, называемого пелфре (pelfre (pelf –деньги)). Все пелфре обязаны быть «Последователями Пути» (Followers of the Way). Размеры ставок и

выигрышей в пользу каждого гладиатора основываются на количестве собранном всеми пелфре денег. Они используют свои псионические способности чтоб оставаться в ментальном контакте с друг другом, пока они координируют ставки и собирают деньги. Пелфре способны говорить на многих языках и знают последний курс валют для обмена.

Десять процентов каждой ставки удерживаются в качестве оплаты. Из этих денег 30% пойдут в фонд арены и казну короля. Остальные 10% плата за работу пелфре.

Совсем не необычно или безнравственно для храмовников приказать пелфре лгать о происходящих событиях. Это может быть ложь о доблести бойцов, физических способностях, нанесенных ранениях, или психологическом упадке гладиатора. Пелфре, однако, никогда не врет о количествах поставленных денег и ставках. Это создает настоящую дилемму для пелфре: если они будут пойманы на мошенничестве и лжи важной фигурой, они могут встретить смерть; но ослушание храмовников так же может означать смерть или, что еще хуже, рабство. Это ставить пелфре в неприятное положение.

Пелфре обвиненный в мошенничестве или надувательстве в лучшем случае будет приговорен к вооруженной схватке с чемпионом гладиатором. Так как большинство пелфре не обучены искусству боя, эти поединки оставляются на начало дня.

Землевладельцы редко не решаются делать ставки на жизни своих гладиаторов. Часто они рискуют поставить часть своих имений, виноградников, или рабов против соседнего землевладельца. Нет ничего необычного для небольших участков земли переходить несколько раз в течении года из рук в руки. Рабы, всегда имеют спрос и свободно продаются.

Одна из очень популярных видов ставок у храмовников называется cention или cempta-emptor. Cention это «фантомные приобретения» гладиаторов участвующих х поединках. В начале каждого дня боев объявляется список гладиаторов чемпионов. Соперничающие храмовники группируются и определяют «фантомную» цену на гладиатора по своему выбору. Предложившие высшую цену на каждого гладиатора «приобретают» его на день поединков. Все деньги с фантомных ставок, в независимости от того успешны ли они, идут в общую казну. Храмовник удачно купивший выигравшего гладиатора получает свою часть казны перед следующим боем. Чем лучше выступил гладиатор, тем больше получает храмовник из казны.

Иногда, покупатель, кто не смог дать большую стоимость, подкупает владельца гладиатора, чтоб тот проиграл матч. Это должно делаться в тайне, если давший большую цену обнаружит это, он потребует наказания. Умный землевладелец может сохранить себя от того чтоб оказаться под перекрестным огнем в войне ставок храмовников, но большинство как раз попадают в самый центр.

Когда поставлено очень много денег, обычной практикой храмовников является подкуп противника гладиатора, чтоб он проиграл матч. Подкуп может принимать различные формы – обещание стального оружия, золота

или даже приобретение свободы. Храмовник должен убедить гладиатора, что в конце поединка ему будет сохранена жизнь. Часто храмовник затем посещает своего гладиатора. Храмовник информирует о ложном предложении взятки своего чемпиона и приказывает ему убить противника на ринге. Поступая так храмовник достигает нескольких своих целей: не платит обещанного, получает молчание подкупленного гладиатора и продвигает вперед своего чемпиона.

Больше чем на самой арене, ставок делается в темных аллеях, барах и на рынках. Предполагается, что такие ставки не велики пару мелких монеток там, серебряный здесь. Но в полном объеме величина ставок на каждый данный матч ужасающа. Небольшие гладиаторские организации для приема ставок существуют во всех городах в округе Тира – их отдельные представители называются «squints», «w'diares» или «quicklegs». Найти одного из них трудно. Некоторые работают на углах улиц, например, одинокий эльф торчащий в темном месте. Должен быть сказан пароль, или сделан особый жест, чтоб эльф позволил сделать ставку. Сомнительные w'diares просто берут деньги и перемещаются в другую часть города или в другой город. Успешные часто разыскиваются местными храмовниками, подтверждая свое имя «легконогие». Другие, еще более безнравственные, приемщики ставок на самом деле шпионы храмовников. Если ставки очень большие, храмовники могут арестовать приемщиков и конфисковать деньги в свою пользу. После месяца тюрьмы эти личности освобождаются (и тайно получают плату за неудобства), затем они возвращаются на улицы чтоб поведать о своих лишениях.

Магазины имеющие тайные пункты приема ставок обычно более надежны, чем уличные точки – гостиницы, магазины или рыночная палатка может иметь репутацию. Ставки там принимают различные формы. Желающий поставить на гладиатора, может войти в магазин или палатку торговца известную как принимающую ставки. Желающий поставить может начать с торговли за какую-нибудь незначительную вещь. В середине переговоров он упоминает имя гладиатора на которого он хочет поставить. Вместо того, чтоб говорить в первом лице оба говорят в третьем, используя имя гладиатора.

пример: Ставящий может попросить сделать ставку говоря «Зонкин (Thonkin – хорошо известный гладиатор) никогда не заплатил бы так много за эту вещь!» торговцу заподозренному в приеме ставок. Если торговец действительно занимается этим, он может ответить «Зонкин был здесь на прошлой неделе и заплатил больше, чем ты предлагаешь!» Затем начинается переговоры по поводу ставок. Когда соглашение получено ставящий дает торговцу дньги. Торговец в свою очередь дает ставящему какую-то безделушку, которую надо показать чтоб получить свои деньги.

В этом углу: соперники на арене

Знания о партнерах или противниках важно для любого согласившегося на битву на арене. Арена смертоносна, и каждая частица знаний может быть использована, чтоб остаться в живых. Все туземные расы Азаса имеют особое оружие и стили. Они могут изменятся от сражающегося к сражающемуся.

В этом разделе описаны склонности и поведение каждой расы на арене. Информация состоит из следующих элементов:

-сильные стороны: Врожденные способности расы, пригодные для сражений на арене. Здесь описаны сами уникальные способности класса и кака получить преимущество от них.

-партнеры: Как эти расы действуют в тандеме с другими на арене? Этот вопрос и другие предупреждения.

-слабости: Единственный путь победить превосходящего врага это знать его слабости (но даже это не всегда помогает).

-Выбор оружия: Некоторые расы предпочитают и лучше управляются с определенными видами оружия. Этот список содержит оружие которое PC или NPC могут выбрать думая (или если будут вынуждены) о участие в гладиаторских играх.

-Выбор доспехов: Некоторым расам больше чем другие подходят определенные типы доспехов. Доспехи не являются обязательными на арене.

-Тактика: Полугиганты и эльфы используют абсолютно различную стратегию на арене. Это учебник по расовой тактике разработанный чтоб использовать преимущества и сильные стороны расы.

Дварфы

сильные стороны: Весом около 200 фунтов, с компактным и мускулистым телосложением примерно 4-х – 5-ти футов, дварфы могут быть великими войнами на арене. Дварфы хороши когда они хотят сражаться или их цель попасть на гладиаторские игры. Нет ничего приятнее хорошей драки для дварфа (если она имеет достойную причину, такую как деньги или дварфийские жизни). Дварфы обладают двумя расовыми преимуществами: высокой сопротивляемостью к магии и к ядам.

партнеры: Дварфы обычно хорошие партнеры в бою, благодаря их верности и стойкости. Если цели партнеров совпадают со стремлением дварфы, они могут связать их пожизненными узами. Если цели противоречат друг другу, то начнется ожесточенное соперничество. Нужно быть очень осторожным если дварф поставит целью выиграть, одолеть необычного противника или получить приз. Дварфы редко позволяют дружбе или чему-либо еще встать между ним и достижением его цели.

слабости: Самый большой недостаток дварфов связан с самым большим его достоинством. Дварфийские мощные компактные тела не очень хорошо приспособленны для быстрых движений. Хотя они и обладают потрясающей выносливостью, дварфы медленно передвигаются и могут иметь трудности с длинноногими или верховыми противниками.

выбор оружия: Дварфы редко используют древковое оружие или посохи, исключая случаи когда оно специально создано для дварфов. Двуручное дробящее оружие используется реже чем клинки. Дварфы обычно сражаются стилем Зрациана (Thracian style) с короткими изогнутыми ножами или короткими мечами. Когда разрешено метательное оружие, то для боя на расстоянии они предпочитают мощные арбалеты. Арбалеты очень точны и могут стрелять через всю арену, сохраняя достаточную мощь, чтоб пробить легкие доспехи.

выбор доспехов: Дварфы носят частичные доспехи даже на жарком полуденном солнце. Различные части доспехов защищающие ноги, голову или руку с мечем могут меняться от боя к бою. Небольшие круглые щиты или баклеры предпочтительнее больших щитов, которые могут быть громоздкими и неудобными для невысоких дварфов.

Любимая тактика: «самый быстрый путь – правильный путь» гласит старая дварфийская поговорка и они прислушиваются к ней. Хотя они и обладают огромной выносливостью, у них не хватает терпения для битвы. Дварфы не тратят силы на танцы вокруг противника или проделывание ложных трюков. Нет ничего необычного когда два гладиатора дварфа идут прямо друг к другу и наносят удары пока один из них не упадет.

Происходят ужасные случаи когда вовлечена цель дварфа. Если его цель убить какую-то личность (возможно за свершенное преступление или ужасные пристрастия) или выиграть в отдельной игре, и противник молит пощады, дварф часто убивает поверженного врага раньше чем кто-то успеет попросить за него.

Эльфы

сильные стороны: Высокие, худощавые эльфы обладают хорошей выносливостью и подвижностью. Бегущие, везде где можно идти – эльфы самые быстрые соперники на арене. Их длинные руки и ноги дают им преимущества перед невысокими расами.

партнеры: Эльфы великолепные партнеры, если партнер член того же клана, что и они. С другой стороны, пока узы партнерства не развиты, эльфийский партнер опасен так же как враг. Бродячие эльфы особенно ненавидят

ограниченность арены. Этот факт, удвоенный их обычным недостатком доверия, делает эльфов очень опасными.

слабости: Эльфы имеют меньшую физическую силу, чем другие расы. Если они смогут бегать по арене, они опасные соперники. Зажатые в угол, они оказываются в очень невыгодном положении и легко могут быть побеждены.

выбор оружия: Избранное оружие длинный лук и длинный меч. Эльфы гордятся своими тонкими, острыми лезвиями мечей. Качество эльфийского лука измеряется его длиной и силой необходимой чтоб полностью натянуть его. Эльфийские мастера посоха, особо притягательны на арене.

выбор доспех: Никаких. Эльфы презирают все что может замедлить их и затруднить их путь. В редких случаях одевается кожаный доспех, но никогда доспех тяжелее. (Некоторые менеджеры арены получают удовольствие, одевая двух противоборствующих эльфов в полный доспех. Это делается для комедийного разнообразия и не для чего более.)

любимая тактика: движение и удар, движение и удар, единственная но эффективная тактика. Так как высокие эльфы могут свободно ударить и отступить, они ужасные соперники. Если метательное оружие разрешено, эльфы будут пытаться сохранить дистанцию и использовать свой лук. Лук используется, чтоб ослабить врага на расстоянии прежде чем подойти близко и убить его. Эльфы могут быстро менять оружие и продолжить нападение, если противник выкажет знак того что сильно поврежден или если противник подойдет на расстояние рукопашной.

Полуэльфы.

сильные стороны: Более крепкие, чем эльфы и более быстрые, чем большинство противников людей, полуэльфы хорошие бойцы. Не принятые обществом, они лучше подготовлены к смерти на арене (смерть ли это их противника, или их собственная смерть).

партнеры: Парадоксальны. С одной стороны, некоторые полуэльфы считают себя полностью самостоятельными, и недовольны когда их ставят в пару с другой личностью. С другой стороны, при удачном стечении обстоятельств они признают другие личности и между ними развивается дружба. Гладиатор должен всегда знать чем мотивируется полуэльф, прежде чем выходить с ним на ринг.

слабости: Слабость полуэльфа в том что он не имеет сильных расовых возможностей. Полугигант может рассчитывать на грубую силу, эльф на скорость, но полуэльф не имеет сильных сторон.

выбор оружия: безграничен. Выбор оружия разнообразен как и наклонности. Клинковое оружие предпочтительней дробящего. Копья популярны за их многосторонность. Полуэльфы хороши как гладиаторы – рыбаки, сражаясь трезубцем, сетью и кинжалом.

выбор доспех: Полуэльфы используют щиты и сети для защиты, но редко носят доспехи. Когда они делают это, обычно это часть защищающая руку с мечом. Съемный баклер (маленький щит) иногда одевается на руку с мечом как дополнительная мера защиты.

любимая тактика: Осторожность – вот лучшее описание их стилю сражения. Полуэльфы стараются ходить кругами и наблюдать за противником, надеясь изучить его стиль настолько насколько это возможно. Полуэльф ожидает и просчитывает первую атаку противника, перед тем как вступить в битву.

Полугиганты

сильные стороны: Неукротимая сила в паре с удивительной выносливостью делает полугигантов могучими войнами. Полугиганты быстро учатся и редко повторяют прежние ошибки на арене. Их размеры позволяют им доставать дальше, чем любым другим расам Азаса.

партнеры: Полугиганты могут стать друзьями на всю жизнь, но их резкие смены настроения, нуждаются в тактичном отношении каждое утро. Полугигант чей алигмент колеблется от «доброго» к «злому» более предсказуем, чем тот кто колеблется от «законного» к «хаотику».
В любом случае, стиль сражения может быть приспособлен для того, чтоб получать выгоду от размера и силы полугиганта.

слабости: Две: Первое, должны приниматься во внимания сдвиги алигмента. Если планируется точная стратегия могут возникнуть конфликты из-за алигмента в команде, это создает проблемы. Второе, полугиганты не известны как придумывающие новшества, или просто быстро соображающие. А моменты колебания на арене могут как раз составлять разницу между жизнью и смертью.

выбор оружия: Из-за их размера полугиганту доступно не всякое оружие. Одноручное дробящие оружие (дубина, молот, булава (club, hammer, mace)) предпочтительны . Полугиганты размахивающие гигантскими polearm смертоносны как сама арена.

выбор доспех: На арене полугиганты всегда носят металлические доспехи защищающие ноги. Так как большинство существ с которыми они сражаются ниже их самих, эта часть тела наиболее уязвима. Предоостережением к тому

чтобы не потеть и не терять слишком воды, служит то что не носиться слишком много доспех. Полугиганты нуждаются в ужасающем количестве воды и теряют ее быстро если носят доспехи на жаркой арене.

любимая тактика: Ждать и загонять в угол. Полугиганты имеют преимущество – они дальше достают. Сберегая силы, они подпускают противника ближе, и ударяют как только могут достать его. Другая излюбленная тактика загнать противника в угол. Это снижает подвижность противника и делает его легкой целью. С этой стороны полугиганты похожи на брога (b'rohg). Оба могут сделать лишний удар по врагу, чтоб убедиться что он мертв. По этой причине не особо мудро изображать из себя мертвого перед полугигантом.

Халфлинги

сильные стороны: Ошеломляющая скорость и проворность вот отличительная черта халфлинга. Сильный резист к ядам и магии это несомненный плюс на арене. Недостаток в росте часто работает на них, придавая уверенности врагу.

партнеры: Однажды убедив халфлинга что вы не хотите съесть его, и не должны быть съедены им или его друзьями, вы можете сделать его вполне хорошим партнером в бою. Тогда вы можете использовать как преимущество, особое умение халфлингов в обращении с пращей и метательными объектами.

слабости: Недостаток роста и физической силы – две главных слабости халфлинга. Если они были захвачены недавно или не знакомы с ареной, недостаток знаний правил и образа действий, так же затрудняет их.

выбор оружия: Халфлинги редко обходятся без пращи, которая может быть изготовлена практически из любого мягкого материала. Копья и кинжалы – первое что они выберут, затем идут короткие мечи. Халфлинги не используют древковое оружие из-за своего роста.

выбор доспех: наголенники и кожа, вот доспехи чаще всего используемые халфлингами. Если необходим щит, они выберут баклер с шипами. Их недостаток силы и выносливости заставляет их избегать надевать много доспех.

любимая тактика: Халфлинги ведут бои в защите. Они предпочитают ударять, отходить и ударять снова. Они всегда будут использовать пращу до тех пор пока не смогут выйти из пределов досягаемости оружия ближнего боя противника. Вовлеченные в ближний бой (особенно против более высокого противника) они будут бить по ногам противника, надеясь

уменьшить подвижность врага. Если им это удастся, они отойдут из пределов досягаемости противника и возобновят стрельбу из пращи. Халфлинги всегда отказываются сражаться против халфлингов. Умные менеджеры арены используют халфлингах в группах.

Люди

Сильные стороны: Ум комбинированный с силой и скоростью – лучший дар человека. Их яростная жажда крови и ужасающее безразличие к тому, что будет с другими так же их преимущество на арене.

партнеры: Люди могут быть плохими или хорошими партнерами. Люди обладают безграничным желанием получить личное вознаграждение не смотря на цену заплаченную за это другими. Люди испытывают мало угрызений совести когда лгут, обманывают, воруют или убивают друг друга. Если эти стремления будут подавлены, тогда и только тогда люди могут стать хорошими партнерами.

Слабости: Люди наверное больше всех других рас восприимчивы к взяткам или способны покинуть матч ради собственной выгоды или получения прибыли.

Выбор оружия: Любое. Большая часть оружия была изобретена чтоб использоваться людьми, так что его выбор делается исходя из стиля и предпочтений личности.

Выбор доспех: Любые. Большая часть доспех была разработана для воинов людей, каждый может решить в каком объеме ему необходима защита исходя из способности перенести тепловой удар и обезвоживание организма усугубляемого доспехами.

Любимая тактика: Люди используют разнообразные и обширные стратегии на арене. Сражение с людьми непредсказуемо как и сама эта раса. Люди чаще просят пощады, чем другие расы в конце боя.

Мулы.

сильные стороны: Мулы сражаются более жестко и с большей целенаправленностью, чем другие расы. Рожденные от дварфа и человека, мулы получили лучше черты обеих рас. Мулы более крепкие и приземистые чем человек и выше чем дварфы. Их способность работать или сражаться сутками известна очень хорошо.

партнеры: Из мулов получаются отличные партнеры в бою. Сильные и надежные, они типичные бойцы.

слабости: Если мулы и имеют слабости это их недостаток терпение и стремления действовать не обдумав варианты данной ситуации.

выбор оружия: Мулы используют оружие дающие им преимущество от большей чем человеческая силы. Популярны большие мечи и дубины. топоры и древковое оружия с лезвиями так же используется с большой частотой. Мулы часто дерутся с оружием в обоих руках.

выбор доспех: Некоторые мулы предпочитают сражаться не стесняя себя доспехами (или одеждой, по той же причине) в основном из-за жары. Но обладая большой выносливостью, некоторые мулы носят частичные доспехи или полные не металлические доспехи. Это единственная раса которая может сражаться в полдень не падая от усталости.

Любимая тактика: Тактика мулов так же разнообразна как человеческая. Многие мулы рождены в рабстве и всю жизнь пытаются подняться на арене. Они могут быть хитрыми тактиками искусно подделывая и запоминая сотни стилей сражения. Или они могут как грубое животное просто атаковать первыми, чтоб увернуться и использовать стратегию позже.

Три-Крины

Сильные стороны: Три-крины прирожденные охотники, ассоциирующие все с «охотничьей сворой». Они имеют множество природных даров делающих их великими охотниками. Они имеют 4 атаки когтями и одну зубами в один раунд. Старые три-крины имеют ядовитую (парализующую) слюну и имеют шанс увернутся от летящих в него снарядов. Они опасные противники даже когда не вооружены.

Партнеры: Если принят как член охотничьей своры, три-крин становиться отличным партнером. Пока им не потребуется сон, они охраняют один другого (нетри-крины) члена свора, пока тот спит исключая эльфов. Три-крины известны как любители эльфийской плоти, и три-крин может сдерживать свое желание находясь рядом с эльфом, только если он находиться в бараке для рабов под присмотром.

слабости: Из-за своего прошлого в охотничьей стае, три-крины предпочитают организованные атаки, всеобщей свалке. Сражаясь в одиночку или с незнакомцами, три-крины дерутся так же хорошо как люди, но не достигают своих возможностей как при организованной битве.

выбор оружия: Три-крины предпочитают оружие своей расы: gythka, chatkcha. Они мастера с большим двухлезвийным древковым оружием. На высоких уровнях, клинья chatkcha могут быть сделаны так, что при броске и промохе оружие возвращается владельцу.

выбор доспех: Три-крины не носят доспехи. Их твердый хитиновый панцирь дает им натуральную броню класса 5.

Любимая тактика: Благодаря своему охотничьему прошлому, три-крины предпочитают выслеживать добычу, а не сталкиваться с ней на арене. Методы остались теми же, кружить, наблюдать, изучать слабости. Сражаясь группой, они окружают жертву и нападают вместе. Три-крины мастера ложных выпадов и ответов. Со своим умением делать множественные атаки, они ровны любой расе в бою один на один.

Животные на арене

Более возбуждающим зрелищем, чем сражение двух крепких воинов считается поединок между экзотическим существом и командой чемпионов гладиаторов. Сильное волнение охватывает всех когда возвращается группа Риверов с охоты – особенно если поймано одно из Азасианских ужасных существ. Такие события обычно очень волнительны для преданных болельщиков.

Пустынный мир Азаса постоянно меняется. Новые существа, не известные даже королям и королевам, доставляются на арену. Эти животные заставляют волноваться больше, так как сами короли и королевы приходят посмотреть на ожидаемое событие. При содержании этих животных за ними усердно ухаживают, особенно перед самим поединком, дабы им не был причинен малейший вред и зрители не разочаровались. Это единственный шанс для чемпионов узнать немного больше о своем противнике, до того как они встретятся на арене. Не скрывают когда на обученных или не обученных рабов натравливают монстра, так чемпионы могут знать какая тактика будет удачной или провалится. Хороший управитель на арене, никогда не позволит чтоб животное было покалечено или убито.

Некоторые из Азасианских существ сражающихся ради удовольствия толпы описаны здесь. Так же здесь дана информация касающаяся их стиля сражения и любимых методах борьбы. Конечно очень могущественные существа не описаны, так как это было бы слишком опасно принести их на городскую арену с кучей народа.

Браксат (Braxat)

Это существо с каменной шкурой редко увидишь на арене. Не только потому что они опасные противники на воле, но и потому что они имунны к любому оружию что сделано не из стали или не зачарованно магически, их очень трудно поймать. На арене браксат кружит вокруг противника высматривая слабое место в его обороне. Затем он использует псионическую атаку (причинить боль или сделать врага невидимым) перед тем как атаковать используя свою огромную силу. Браксат всегда ждет пока соперник

приблизится достаточно, чтоб выдохнуть конус кислоты (cone of acid) ему в лицо.

Б’рохг (B’Rohg)

Толпы любят б’рохга. Это четырехлапое существо лучшее для основной схватки. Из-за сложности их атак, и их возможностей только три-крины могут стоять против них один на один. К сожалению, б’рохги не знают тонких приемов и могут быть одурачены ложной атакой.

Тагстер – Кот-псионик (Tagster Psionic Cat)

Непредсказуемые и проворные, тагстеры великолепные противники на арене, с возможно лучшим сочетанием скорости, силы и псионических возможностей. Эти прирожденные убийцы очень хороши на арене.

Гадж (Gaj)

Этот ужас пустынь, пугающий противник даже для половины дюжины тренированных гладиаторов. Гаджи сражаются используя острейшие челюсти, когти и причиняющие боль усики в смертоносной комбинации. Будучи прижатым, гадж будет отступать защищая глаза и уязвимое брюхо. Мало существ наслаждаются мучительной смертью противника так как Гадж.

Птерран (Pterran)

Появление на арене необычного гладиатора птеррана, поднимает толпы на ноги. Хотя он не знаменит своей физической силой, это умный и хитрый боец. Нужно быть осторожным в бою с ним, это существо может бросить оружие и притворится просящим пощады, ожидая когда гладиатор отвернется на трибуны, узнать должен ли он сохранить жизнь птеррану. Обученные птерраны хватают противника челюстями и перекусывают позвоночник удерживая тело гладиатора когтями.

Азасианские Слозы (Sloth, Athasian)

Немыслемая скорость и сильный укус сделал Азасианских слозов особо любимыми в толпе, против не вооруженных противников. Из-за их любви/ненависти к халфлингам отличным зрелищем считается один слоз против плохо вооруженной халфлингской семьи. Победитель, конечно же, поедает побежденного.

Соу-ут (So-Ut)

Битва с соу-утом очень необычна. Это существо приходит в бешенство видя строения, сначала соу-ут игнорирует гладиатора и бросается на арену. Если гладиатор имеющий металлическое оружие или доспехи встает на пути соу-ута, то часто соу-ут атакует гладиатора. Соу-ут редко замечает гладиатора не носящего металл.

Если соу-ут лишен половины своих хитов он обращает свое внимание на других противников (есть на нем металлические объекты или нет). Это может быть большим сюрпризом для гладиатора, думающего что соу-ут полностью игнорирует его, а затем кидается на ничего не подозревающего гладиатора.

Тохр-Крин (Tohr-Kreen)

тохр-крин аномален. Хотя он более цивилизован, чем его братья три-крины, он ведет себя как дикарь на арене. Их множественные атаки удвоенные хитростью, делают их самым опасным разумным врагом, которого гладиатор может встретить на арене (исключая храмовников).

Придворная арена.

Когда храмовника- соперника, нельзя свергнуть, отравить, убить ударом в спину или устранить при помощи двурушничества, храмовники идут на арену, чтоб урегулировать свои разногласия. Этот вид борьбы за справедливость принимает различные формы. Способ поединка всегда оговаривается заранее и выбирается вызванным на поединок храмовником. Противники встречаются лицом к лицу и сражаются до смерти или выбирают чемпионов, которые будут сражаться вместо них. В некоторых особых ситуациях, разгневанный правитель приказывает храмовникам сражаться на арене. Сражение почти всегда является комбинацией разлагающей магии и боевых умений. Несколько могущественных заклинаний накладывается на каждого сражающегося королем или королевой. Использовать это ни запрещено, ни разрешено, просто обычно стражники получают эти возможности.

Один из самых знаменитых случаев схватки между придворными был поединок между Сефини Красной (Sephinea the Red) и Нортора Саги (Nortora of Sagia) на арене Раама. Два любимых храмовника Волшебницы-Королевы обвинили друг друга в эретизме и планах свержения королевы. Королева Абалач-Ре (Abalach-Re) решила, что поединок – лучший способ решить кто же действительно виноват в таких гнусных обвинениях. Сражение привлекло самое большое количество зрителей, что собиралось когда-либо на боях в Рааме.

Битва была короткой и жестокой. Хотя и бывшая совершенным волшебником, Сефини не имела защиты от чрезвычайно сильного

психонического таланта Нортора. Сефени умерла до того как две (еще не успевшие разделится) части ее тела ударились об землю.

После ошеломляющей победы, королева назвала Нортона победителям, со свого королевского места. Как одна из личных похвал королевой, до которых она снисходила на арене, был пристальный взгляд на победителя, с огнем в ее глазах. Толпа скандировала имя победителя и королева, направив палец в сторону её храмовника, взорвала тело победителя, раскидав тысячи его кусочков по арене. Ошеломленная толпа замолчала. Великая Королева поднялась и своим не человеческим голосом, в сухих официальных тонах заявила, что она не потерпит слухов о ее свержение и анархии здесь. После этого она повернулась и исчезла. Толпа ринулась к выходу, опасаясь следующего поступка своей Королевы. Толпа ринулась к выходу, опасаясь следующего поступка своей Королевы. Ничего е произошло. Абалач-Ре (Abalach-Re) достигла всех своих целей. Она положила конец соперничеству, прекратила неприятные слухи и возобновила страх в подчиненных.

Глава 5: Кампания Гладиаторов.

Хотя в любой кампании могут присутствовать гладиаторы, кампания посвященная гладиатором, будет иметь отличительные особенности. DM должен готовиться не только к новым и волнующим играм на арене, но и к постоянным интригам. Пусть они не такие утонченные, как в жизни храмовников, но все-таки в жизни гладиаторов множество интриг.

PC – гладиаторы.

При создании гладиатора PC важно поразмыслить над многими факторами. Будет он рабом или был им? Дворянин он или простолюдин, или кто-то между? Ряд качеств гладиатора будут определять разницу между успехом и проигрышем для гладиатора.

Конечно, у каждого свои преимущества и недостатки. Раб, например, автоматически получает покровителя, и получает преимущество в получении бесплатного оружия и тренировках. Все же раб есть раб, и должен выполнять все прихоти своего владельца. Свободный человек может рассчитывать только на свои способности и связи, чтоб добыть необходимое. В то же время свободный человек не должен подчинятся чужой воле (хотя для волшебников-королей и храмовников эти вещи выглядят иначе).

Так дворяне не подчинены никому, кроме тех кто выше их по социальному статусу. У них обычно намного больше возможностей найма учителей и покупки оружия. При сопоставлении их ресурсы безграничны. Однако, знать обычно не привычна к напряженным усилиям и боли. Даже те дворяне которые тренируются в жестких условиях, привыкли что все происходит по их желанию, и ужасно принимают поражение. Также, их

враги (а у дворян их много) используют любую возможность чтоб устранить их, как из правящего совета так и с арены. Также, знати приходится скрывать свою личность ибо известные дворяне, обычно, первая цель для порабощенных гладиаторов.

Большинство PC гладиаторов собираются быть свободными, но не принадлежать к знати. Быть рожденными свободными или недавно освобожденными от рабства. Кто-то может удивится количеству свободных гладиаторов, тогда когда большинство из них начинали свою карьеру рабами. Есть несколько возможных объяснений этому.

Например, они могла освободится от своих хозяев благодаря восстанию рабов, убив своих хозяев и сбежав в пустыню. Может быть они пришли из воюющего клана рабов пустыни, посвятившего себя схваткам и изучению военных умений, в попытке никогда больше не попасть в рабство. Или они были простыми крестьянами, имеющими природный талант во владении оружием и не смогшие избежать соблазна арены. В попытке выжить, они продают свои умения на арене, как источник удовольствия для других.

Как бы там не было, игрок должен объяснить DMу причину, по которой его гладиатор свободен, вместо того чтоб быть рабом. Конечно, игрок всегда может принять то что его гладиатор раб и отыгрывать рабство. Когда игрок устанет от рабства, гладиатор может предпринять попытку вырваться из его уз.

Жизненные обстоятельства.

Далее следует выбрать одну из двух главных возможностей, для гладиатора раба: принадлежит ли он муниципалитету/волшебнику-королю, принадлежит ли он одному лицу, дворянину, храмовнику или торговому дому. Конечно, есть рабы принадлежащие незначительным, бедным людям, которые вынуждены стать гладиаторами. Некоторые из таких рабов могут выжить в первой схватке, принося большое богатство своим владельцам, которые могут потом позволить себе большие затраты на своего выигрышного гладиатора.

Группы.

Существуют группы гладиаторов в неволе. Некоторые из них достаточно многочисленны, другие состоят из 2-3 гладиаторов. Большинство таких групп принадлежит знати или торговым домам, которые используют их что бы увеличить свои итак многочисленные богатства. Иметь группу рабов не так выгодно, как это может показаться. Владельцы должны кормить и содержать рабов, но не могут быть уверенны, что они покажут себя на арене.

В каждой группе есть свой чемпион (хотя самые богатые дома могут иметь нескольких). Лучший или лучшие гладиаторы в группе. Чемпион может быть от 5-го до 20-го уровня, в зависимости от группы. Обычно, чем

могущественнее дом, чем сильнее группа, тем сильнее и чемпион. Есть очень редкие исключения из этого правила. Например, незначительный рабовладелец может иметь только двух гладиаторов, но один из них обладает исключительной доблестью. Или большая группа может страдать от нехватки снаряжения необходимого для тренировок, и гладиаторы в ней будут не опытны.

Иногда между гладиаторами одной группы развивается соперничество, но оно никогда не поощряется. Хозяин никогда не позволит публичный бой между двумя своими гладиаторами, ибо они оба его имущество. Если соперничество слишком сильно, то хозяин может разрешить двоим не смертельную хватку скрытно на его личных владениях. Со стражниками, стоящими вокруг наготове, редкие поединки выходят из-под контроля, и совсем редкие заканчиваются смертью. Домашний лекарь стоит наготове, чтоб избежать серьезных и долговременных ранений для обеих сторон.

Вне этих личных поединков где они могут дать выход своем неудовольствию (и повеселить хозяина), два соперника не имеют права касаться друг друга. Однако, если один из соперников будет продан другому владельцу есть шанс что однажды они встретятся на арене. Если это случится, толпа увидит по настоящему одну из лучших схваток на Азасе, два противника, которым не надо подхлестывать себя, чтоб впасть в ярость для убийства, её искра уже есть. Даже в не смертельном поединке, в результате одного из соперников унесут на носилках, так безжалостно они будут избивать друг друга.

Частные группы.

У большинства гладиаторов в рабстве, еда и содержание намного лучше чем у обычных рабов. Однако они остаются рабами и потому зависят от воли хозяина. Не имеет значения насколько приятен остаток их жизней, неизменным фактом является то, что их счастье зависит от того насколько доволен ими хозяин.

По большей части их жизнь приятна, по меньшей мере настолько, насколько жизнь большинства горожан, свободные ли они или рабы, борющихся за выживание. Не только их еда и жилье, но и предметы первой необходимости у них качества выше среднего. Ведь если гладиатор голоден и изнурен, то пострадает его выступление на арене.

Большинство гладиаторов не имеют обыкновенных жалоб, направленных на улучшения своего жребия, как только это возможно, жалоб на то что их недостаточно хорошо кормят, и их кровати непригодны для хорошего сна. Их хозяева стараются содержать гладиатора довольным жизнью, столько, сколько они им полезны. Чем больше прибыли приносит гладиатор, тем в более лучших условиях он находится.

Однако, если гладиатор становиться слишком неосторожным или не имеет успеха и не приносит прибыли владельцу, он неизменно возвращается в спартанские условия, в которых он жил ранее. Если он принесет неудачу,

финансовую или любую другую, своему дому, он незамедлительно будет убит или продан конкурентам, а надежде, что их постигнет та же судьба.

Кроме еды и жилья, все рабы гладиаторы получают и бесплатные тренировки. По-большему счету они рассчитаны на владение гладиатора любым оружием. Им нечего делать весь день кроме того как тренироваться, есть, тренироваться, есть, тренироваться, есть и спать. Многие гладиаторы с предвкушение ожидают День Игры, только потому что он избавит их от рутины. Когда раб гладиатор может повысить свой уровень, он всегда имеет возможность тренировки. Больше по этому предмету можно будет найти в разделе тренировки, в этой главе.

Если гладиатор получает травмы от усиленных тренировок, хозяин всегда держит поблизости лекаря, чтоб разобраться с ними. Ведь хозяин ничего не получит если гладиатор недостаточно хорош, чтоб сражаться и победить. Опытные лекари всегда находятся около тренировочных арен частных владельцев.

Наконец, в дополнение к лекарям, гладиаторы частных владельцев часто имеют массажисток, заботящихся об их ноющих мышцах и избитых телах. Парой умелых рук, они расслабляют напряженные и больные мышцы в конце каждого дня, и эти гладиаторы могут тренироваться больше и усиление чем другие. Некоторые владельцы держат рабов для этой службы, другие требуют от членов группы, чтоб они изучали не оружейное умение Массаж, для этой целительной процедуры.

Группы муниципалитета

Гладиаторы принадлежащие городу часто страдают от недостаточно хорошего ухода за ними надсмотрщиками. Город не заботится об их комфорте, воины существуют только для того чтоб развлекать массы. Умелые гладиаторы получают лишь в малой степени лучший уход, чем новички или непригодные гладиаторы. Жалкие и жалующиеся гладиаторы всегда могут быть заменены новыми рекрутами собранными на улицах города.

Пища этих гладиаторов если не вкусно, то питательна. Кровати в общих спальнях вполне пригодны для сна, хотя и не настолько мягка как могла бы быть в фантазиях. Хотя, эти два удовольствия не самые лучшие, это лучше чем голодать и спать на камнях. Хотя, один фактор недовольства всегда остается на задворках разума гладиатора, свобода лучше рабства.

Большинство принадлежащих городу гладиаторов не настолько удачливы, чтоб иметь лекаря. Если они будут ранены на тренировке, они должны будут ждать выздоровления долгое время, для больших сражений. Если это обстоятельство становиться помехой, они просто возвращаются на улицы, продаются другому владельцу, или от них избавляются. Если гладиатор не имеет кого-либо, специально присматривающего за ним, он должен сам заботиться о том чтоб оставаться здоровым и сильным.

После игр, конечно, город должен или вылечить гладиатора или избавится от него. Те кто хорошо сражался (даже если он не выиграл) получат свое лечение, те кто нет, буду проданы или убиты. Они никогда не будут свободны, вопреки всем противоположным слухам.

Свободные гладиаторы.

Свободные гладиаторы имеют настолько хорошие условия жизни, насколько им позволяют их слава, возможности и место проживания. Бедные гладиаторы обычно живут в бедных районах, и не могут себе позволить развлечения, которые позволяют себе их более богатые и умелые собратья. Их тренировки не правильны, если только они каким-нибудь обманом не убедят тренера принять их. Их дома даже хуже чем их тренировки, пока у них нет состояния. Однако, этот изможденный гладиатор имеет одно существенное преимущество над своими собратьями, он свободен.

Он не должен сражаться ради чьего-то удовольствия. Он сражается за свое собственное звание и свою собственную жизнь, не по прихоти хозяина. Он борется за саму жизнь, как на ринге так и вне его, и это делает его более отчаянным, а следовательно более опасным, чем рабы гладиаторы. Может их тренировки были не столь хороши, как у их собратьев, их пыл увлеченность и энергия часто восполняют недостаток в их обучении.
Свободный гладиатор должен сам оплачивать все свои издержки на лечение и тренировки. Пока он не найдет кого-либо, кто будет делать это бесплатно, часть его выигрыша будет исчезать в карманах лекарей и городских тренеров.

Тренировки

Гладиаторы не просто родятся со всеми своими умениями, хотя обычно они с рождения предрасположены к физическим усилиям. Такую расу как мулов, часто специально разводят за качество с которым они могут развлекать на арене. Тем не менее их потенциал должен быть отточен, рефлексы обострены, так они могут стать более хорошими одиночными соперниками на аренах Азаса. Тренировочные школы и частные тренеры городов, чувствуют эту необходимость.

Когда предполагаемый гладиатор приходит в школу, не важно, дворянин он или раб, он должен дать клятву. Эта клятва требует от него пройти через все, будет ли он связан, избит, сожжен или убит. На земле где честь не имеет значения, эта клятва имеет особое значение, она связывает гладиатора с его словами, его успех и возможности на арене, становятся мерой того как хорошо он держит свое слово.

Школы предлагают только определенный набор тренировок, которые не равнозначны тому что могут предложить частные тренеры. Главная причина, почему кто-либо посещает их, то что города настаивают на этом. Большинство городов не разрешают выходить гладиатору на ринг если они

не прошли курс обучения в городской школе. Это курс начального гладиаторского обучения, включающий в себя последующие курсы не редко по приказу. Эта последовательность действий обычна для всех городов, она основана на линии поведения Тира (Tyr), и более всего распространено то , что считается лучшим. Курс содержит в себе: Tightrope Walking (ходьбу по канату), Beast Fighting (сражение с животными), Sparring Practice (спаринг), Dodging Practice (уклонения), Balance Training (тренировку равновесия), и Obstacle Courses (полоса препятствий).

Большинство оружие сделано из дерево, которым можно не нанося вреда, наносить болезненные удары. Повреждения наносимые таким оружиям равны повреждению от их металлических собратьев, но лишь четверть их реальна. Другие три четверти вернуться через 12 часов от начала битвы. Во время тренировки таким оружием, хиты персонажа становятся «Тренировочными хитами». Когда они вступают в битву с другими студентами имеющими такое оружие, с них снимаются только тренировочные хиты. Если гладиатор получает повреждений больше, чем у него тренировочных хитов, он падет без сознания. И должен платить за визит к медику, чтоб восстановить свои хиты. Тренировочные хиты восстанавливаются намного быстрее обычных и PC может вернуться к действию уже через полдня после того, как был сбит наземь.

Если после нанесенного повреждения у гладиатора меньше -10 тренировочных хитов, он убит силой удара. Буйные гладиаторы часто действуют в своем стиле, смерть из-за «несчастных случаев» не будет вычислена и, никто не будет нести ответственности только из-за одного убитого. Смерть будет записана, как результат чрезмерных усилий на тренировке.

Преимущество этой системы в том, что PC, может испытать чувство удовлетворения когда он может нанести удар, от которого противник падает без сознания. Он знает, что его сила такова, что он может убивать своих врагов, не проливая крови.

Тренировочные хиты применимы только к деревянному оружию. Все остальные формы повреждений PC получает как реальные повреждения. Огонь сжигает их как обычно, шипы ранят настолько, насколько они остры. Важно, чтоб игрок знал это, тогда он не будет делать глупости или необдуманно рисковать, потому что он думает, что его персонаж неуязвим во время обучения.

Вот упражнения двухнедельного курса:

-Начальные тренировки с оружием (Basic Weapon Training): каждое утро, до рассвета, каждый студент поднимается тренером, который выдает им оружие и определяет партнеров для тренировок ранним утром. 4 часа гладиаторы сражаются различным оружием, после чего они получают завтрак. После завтрака, они должна тренироваться еще 3 часа используя оружие, отличное от того что использовали ранее.

Так же есть тяжелые шесты и деревянные куклы, на которых студенты практикуются без противника. Преимущество здесь в том, что студенты могут оттачивать свои удары и технику, не боясь быть ударенными в ответ. В более продвинутом варианте, кукла вращается на своей опоре. Пока человек бьет по одной части манекена, он поворачивается вокруг, замахиваясь своим оружием на студента. Это учит студента основам движений, где соединяется атака и возможность узнать, каковы бывают последствия, когда ты не достаточно быстр, чтоб увернуться от оружия врага.

-основы атлетики (Basic Calisthenics): После интенсивных занятий с оружием, гладиатор тратит 2 часа на атлетические упражнения по своему выбору: бег, поднятие тяжестей, какой-то вид спорта, или другие упражнения чтоб тренировать сердце и увеличить выносливость. Каким бы не был выбор, они должны быть уверенны, что не один из видов тренировок не будет простым. После занятий атлетикой, гладиаторы имеют сытный обед и приступают к занятиям которые будут описаны ниже. Работа над одним из них занимает все время после обеда, пока они не смогут продемонстрировать свои успехи в этой области.

-ходьба по канату (Tightrope Walking): Вначале, чтоб улучшить способность сохранять равновесие, гладиатор учится ходить по канату на высоте двух футов над землей. Они делают это, если успешно выкидывают чек Dex -1. После того как они выучат основы веревка поднимается на 15 футов над землей, высота достаточное чтоб получить 1d6 хитов повреждения если PC упадет. Чтоб успешно пройти по канату на такой высоте, они должны кинуть Dex -2.

Когда их попытки станут успешными, они должны овладеть действительно сложным искусством. Канат остается на 15-ти футовой высоте, но приземление становится совсем не приятным. Вместо жесткой, каменнистой земли, он приземляется в яму с огнем, который жадно извивается под смельчаком идущим по упругому каната над ним. Чтоб избежать падения в дымящую яму, персонаж должен сделать 3 броска. Первый Con -2, чтоб узнать избежал ли PC удушья от дыма поднимающегося из ямы. Второй Wis -2 чтоб узнать смог ли PC сохранить концентрацию и игнорировать отвлекающие потрескивание пламени внизу. Третий Dex -4, чтоб узнать смог ли PC перейти канат вопреки, колышущемуся, нагретому воздуху.

Проваливший хоть один из бросков, падает в пламенную яму, хотя он может попытаться схватится за канат и избежать повреждений. Он должен сделать бросок Dex -2. В добавлению к 1d6 хитам повреждения от падения, он получает 3d6 хитов огненных повреждений. Каждый раунд потраченный на то чтоб выбраться из ямы, причиняет еще 2d6 повреждений.

PC с умением ходьбы по канату может использовать свое умение вместо броска на ловкость. Он тренировался достаточно долго, чтоб подобные отвлекающие моменты не становились для него проблемой, и он может легко игнорировать их.

-Сражения с зверьми (Beast-Fighting): В этой тренировке, учащегося опускают одного в яму 15-ти футов глубины, чтоб сражаться с животным выбранным тренером. Тренер делает свой выбор основываясь на том, что он знает о способностях PC. Он не принудит гладиатора лезть в яму с животным которое убьет его, без сомнения. Но он так же не выберет существо, которого гладиатор победит до смешного просто. Оба, и гладиатор и животное, обвязаны веревкой из волос гиганта, привязанной к ним для того, чтоб оттаскивать их друг от друга. Из-за этих веревок бросок на атаку делается с -1.

PC выдают только деревянный тренировочный меч, чтоб быть уверенным, что он не убьет животное. Ни какого смертоносного оружия не разрешено, в конце-концов это очень трудно, добыть новое животное в пустыне и не один новичок гладиатор не стоит того, чтоб добывать ему отдельное животное. Когда один из них почти победил, дрессировщика растягивают их по разным сторонам.

-спаринг (Sparring Training): Практика в спарринге принимает 3 формы. Первая и самая простая проходит в круге нарисованном мелом на земле. Практикующийся выталкивает противника, обычно другого гладиатора из того же класса, не позволяя своим ногам выходить за пределы круга. Для этого разрешена любая тактика, от хитрости до грубой силы, импульса движения или давления массой. DM должен дать игроку отыграть это действие, решая для себя сработала ли данная тактика.

Вторая форма спарринга проходит на высоких платформах окруженной большими каменными шипами. Оба на платформах, снова студенты одного класса. Нужно или скинуть противника с его платформы на каменные шипы ожидающие внизу, или продержаться 5 минут борьбы во время которой никто не упадет. Это упражнение тренирует баланс и устойчивость, так же как и способность уклоняться не отдвигаясь слишком далеко от намеченной цели. После нескольких падений на шипы, большинство воинов становятся более озабоченными тем как получить умения необходимые дабы избежать подобного.

При этом упражнении, каждый атакующий получает штраф -1 к атаке, потому что не может двигаться так как необходимо в настоящей драке. Когда один из атакующих ударен (ударил?), он должен сделать бросок Dex -3 или потерять равновесие и упасть на шипы. Падение наносит 1d6 повреждений, шипы наносят еще 2d6. Они оставляют постоянные шрамы, если не будут вылечены незамедлительно и магически.

Третий вид спарринга проходит в Огненной Яме. Два противника, снова одноклассники, взбираются на 10-ти футовую открытую платформу, которая состоит из помостов окруженных канавами наполненными горючим материалом, оставленным тлеть. Жар Ямы практически невыносим. Два студента сражаются своим деревянным оружием пока один из студентов не будет сбит с ног или сам не попадет в канаву. Настоящий победитель должен

справится со всем. Это упражнение тренирует выносливость, учит гладиатора выдержки несмотря на враждебность окружающей среды.

Гладиатор упавший в канаву получает изначально 3d6 очков повреждения и 2d6 за каждый последующий раунд. Тот кто упал в яму потеряв сознания, пролежит там минимум 2 раунда пока охрана и тренер не достанут его из огня.

-Уклонение (Dodging Practice): Это одна из самых жестоких тренировок в курсе, по одной простой причине: PC имеет шанс избежать боли в других упражнениях. Тренировка в уклонении дает очень маленький шанс на это.

PC стоит перед мягкой земляной стеной 20 футов длиной и лучник выпускает в него 6 стрел. Это не учебные стрелы и хотя лучник не пытается убить PC, стрелы могут быть смертоносными. Бросок на атаку выполняется как для лучника 3-го уровня, против PC без доспех. Если атака лучника успешна, PC должен сделать бросок Dex -5 пытаясь избежать стрел. Итог определяется тем, у кого больше разница броска.
Пример: *гладиатор Нилорак стоит на расстоянии полета стрелы. Лучник Лареч стреляет в неё. Так как Ловкость Нилорак 17, её AC 7. Лареч должен выкинуть 11 чтоб попасть в нее и кидает 16. Нилорак нужно выкинуть 12 или меньше чтоб увернуться от стрелы и кидает 6. Разница между 12 и 6 будет 6, разница между 16 и 11 будет 5, Нилорак увернулась от стрелы.*
Чем легче PC избегает стрел, тем больше стрел выпускается в него. ДО трех лучников могут стрелять в PC одновременно. Каждый лучник уменьшает шанс уклонения на -2, до минимума Dex -3. Пожалуйста, запомните что эти тренировки не применимы для обычной схватки в жизни PC, если только он не встретился с лучниками, не имея шанс вступить с ними в рукопашную схватку. Даже тогда, DM должен решить как его умения полученные на тренировках соотносятся с реальным миром. Когда PC упадет, за ним незамедлительно начинают ухаживать лекари.

-равновесие (Balance Training): Как и заключительный этап тренировки ходьбы по канату, это упражнение выполняется над огненной ямой. Камни разбросанные в яме создают путь по которому можно пробраться с одной стороны ямы на другую, прыгая с камня на камень, стараясь не упасть в огонь. Это звучит просто, но подлость в том что некоторые камни падают в яму когда на них наступаешь. Расположение камней меняется от дня ко дню, как и число падающих камней. Это упражнение для того чтоб научить гладиатора, быстро реагировать и трезво размышлять на враждебной территории.

Перед тем как начинать упражнение, DM должен сделать быструю схему ямы, кинуть 2d20 чтоб определить количество камней на 40 на 40 чего-то там (40' x 40'). После этого кидается 3d6, чтоб определит сколько из них может упасть и скинуть персонаж в огонь. Всегда будет минимум 20 камней, и минимум 6 падающих камней. После размещения камней, яма для тренировок готова. DM должен нарисовать карту расположения камней,

храня знание о падающих камнях в секрете, и после этого игрок может заявлять на какой камень прыгает его PC.

PC начинает с одного конца ямы и должен прыгать по обжигающим камням, среди клубов дыма, чтоб пересечь её. Каждый раунд нахождения на камнях причиняет 1d4 очков повреждения просто из-за не переносимой жары там. PC может пройти 10 футов за раунд, или в среднем 5 камней за раунд, хотя эти числа очень зависят от расположения камней.

Как и в ходьбе по канату, PC должен сделать несколько бросков. Первый Con -2 из-за обжигающего дыма. Второй Wis – 1, получить необходимое мужество, войти в огонь. Третий бросок делается при каждом прыжке PC. Это бросок Dex -2, определяющий смог ли PC устойчиво встать на закопченных камнях.

Если PC прыгает на падающий камень, он должен кинуть Dex -6 чтоб избежать падения в огонь и перепрыгнуть на другой камень. Если PC делает бросок меньше 5, следующий его прыжок на камень делается с проверкой Dex -4 означающей, что PC еще не достаточно устойчив после прыжка на падающий камень. Если бросок больше 5 это означает, что он нашел равновесие прыгая на следующий островок безопасности.

Если гладиатор падает в огонь он получает 3d6 повреждения, и 2d6 каждый раунд когда он остается в огне. Он может взобраться на ближайший камень, получив 1d6 повреждений в процессе, или попытаться выбраться из ямы. Персонаж может продвигаться в горючем материале по 10 футов за раунд, перенося 2d6 повреждений в раунд. Лучше всего обычно вскарабкаться на камень. Если край ямы не меньше чем в 10 футах, то персонаж будет больше страдать от попытки пробраться через горючий материал.

-полоса препятствий (Obstacle Courses): Хотя они и различаются от курса к курсу, все они предназначены для одного: выработать выносливость и подвижность необходимую для выживания на арене. Они комбинируют другие упражнения, проверяя чему PC научился на них.

В большей части здесь гладиатор должен рассчитывать на свою выносливость. Так как он должен преодолеть полосу как можно быстрее, это настоящий тест резервов гладиатора.

Обычно полоса около мили длиной. На ней много холмов, много взрывающихся ловушек, замаскированных ям и конечно же, препятствий и баррикад. Некоторые из них просто раздражают, другие болезненны, трети смертельны.

Например, на полосе может быть яма 10 футов глубиной с кольями, которую гладиатор должен перепрыгнуть, или вылезти из нее по потрепанной веревке. Позже, может быть 15-ти футовая стена по которой гладиатор должен вскарабкатся, неся с собой тренировочное оружие. Он должен перепрыгивать через холмики усеянные короткими острыми шипами, некоторые из этих горок скрывают за собой ямы, в которые может упасть ничего не подозревающий гладиатор.

Затем он должен избегать стрел, которые летят в него с определенного участка, уклоняясь, пока он не сможет достать лучников. Он должен пробежать через туннель где с потолка свисают плети усеянные острыми обсидиановыми шипами. Он должен избегать натянутых на полу веревок, приводящих в движения целые структуры падающие ему на голову.

Это только примеры препятствий на полосе. Гладиатор должен быть постоянно на стороже или последствия будут серьезными. Полоса препятствий, одно из самых незабываемых упражнений. Тренера активно пытаются достичь того, чтоб каждый вошедший на неё получил повреждения.

Некоторые из гладиаторов достигшее этого этапа, никогда не пройдут его, или из-за личных предубеждений тренера, или из-за приказа храмовников, или самого владыки. Они могут отвезти гладиатора в место где с ним случится «несчастный случай» и никто не будет свидетелем убийства, или умышленного нанесения увечий, из-за своей буйной подозрительности. После всего, полоса препятствий обязательное требование чтоб покинуть школу гладиаторов.

На время интенсивного двухнедельного курса, гладиатор обязан оставаться в жалких бараках, предоставленных городскими властями. Патрули стражи охраняют периметр лагеря, чтоб быть уверенными в отсутствии ночных вылазок в город за развлечениями или лучшей пищей. Попытки подкупить стражу, вызывают у нее осуждение, но не являются неслыханным делом. Однако, они редко бывают сравнимыми с наказанием для тех кто пойман на взятках. Стражников немедленно казнят, а гладиатора избивают (10-20 ударов шипованым кнутом, каждый удар наносит 1d2 повреждений.)

Неповиновение любому правилу школы, так же наказывается плетьми. Шклы никогда не исключают студентов, они будут здесь на протяжении всего курса, вне зависимости от того сколько прольют крови. Если они не могут жить по правилам установленным в школе, они будут платить за это окровавленной и изодранной спиной.

Конечно, гладиаторы в рабстве, получают эти тренировки бесплатно. Это в интересах их хозяев, чтоб их гладиаторы получили лучшую из возможных подготовку, и рабы не платят за эту работу. Принадлежащие городу гладиаторы получают более специализированную подготовку, чем та что доступна другим проходящим курс в городских школах. Готовя их к выживанию в первой их битве и на начальных стадиях тренировки.

Свободные гладиаторы и владельцы, должны заплатить 10 золотых городским властям, если они хотят пройти обучение в городских школах. Хотя это и большая сумма денег, это единственный путь, как гладиатор может быть допущен на арену, если только он не известный преступник. Тогда он становиться собственностью города и должен пройти курс в обязательном порядке.

Любой, свободный или раб, на время курса тренировок находится под опекой штата. Им неразрешено разрывать договор с правительством, Ии они

пострадают от этого. Много свободных людей почувствовали плеть на своей спине, после того как решили что они выше правил применимых ко всем остальным. Храмовники считают это полезным для гладиаторов, нужда учит выносливости, урок необходимый всем, от знати до плебеев.

Награды и Вознаграждения.

Конечно, содержание хорошего гладиатора намного лучше, чем содержание того кто не блистал. Так же как и содержание обычного гладиатора лучше, чем содержание абсолютного неумелого. Так же это зависит от поведения гладиатора. Даже хороший гладиатор, показывающий своё недовольство тем что он раб, будет содержаться своими хозяева хуже чем тот кто открыто носит цепи. Те же, кто замышляет зло против хозяев, но пытается скрыть это под маской дружелюбия, должны иметь в виду, у их владельцев на службе есть псионики.

Уступки в том что касается более хороших условий жилья и более хорошей пищи, то чего хочет получить от хозяина каждый раб. Даже превосходный гладиатор никогда не получает денег заработанных на его победах или на ставках на него. Хозяин прячет все выигрыши в свой карман, оправдывая это тем, что он был тем кто оплачивал тренировку жилье и питания гладиатора, не упоминая о том, что он может выиграть на арене. И потом, зачем нужны деньги рабу?

От толпы хороший гладиатор получает привязанность и славу, дурная слава идет бок о бок с хорошей. Если он сохранит хороший уровень выступлений, он станет быстро узнаваемым в городе-государстве. Это описано далее в этой главе в разделе «Знаменитые личности.» Лесть толпы единственная награда которую получает гладиатор.

Хозяева рабов получают деньги за выступление их гладиаторов на сцене. Хотя они зарабатывают большую часть денег, делая ставки на гладиаторов, они так же получают деньги, как указано в таблице, за выставление их призовых гладиаторов на играх. Деньги полученные таким путем, можно не принимать во внимание если сравнивать их с деньгами зарабатываемыми на ставках за или против своего гладиатора. Даже с одного выигравшего гладиатора, проницательный игрок может вернуть все деньги потраченные на тренировки гладиатора и останется достаточно чтоб получить прибыль. Если бы этот спорт не приносил прибыли, то он никогда бы не смог завоевать сердца знати.

Свободные гладиаторы получают небольшие деньги за выступление, как показано в таблице ниже. Они получают половину по прибытию на арену и половину после выступления. Тем не менее, они зарабатывают больше денег, делая ставки на себя. Редко гладиатор не ставит все свои деньги на себя, ведь если он умрет, деньги не будут ему нужны, а если выиграет то может удвоить (иногда даже учетверить) свои деньги.

Каждая плата городскими властями гладиаторам или его хозяевам, подразумевает определенное количество боев. Менее опытные гладиаторы

*будут сражаться большее количество раз за меньшие деньги. Их имена просто еще не стали достаточной приманкой для зрителей, и не дают им права на большую плату за единичное выступление.

Конечно, если гладиатор погибнет на игре, остаток его денег конфискуется в честь города. Если погибший гладиатор имел семью, то город будет более чем счастлив, устроить его похороны, то есть использовать его тело для удобрения полей вокруг города. Необычным и неожиданным жестом является то что храмовники не облагают налогом деньги полученные за выступление на арене.

Плата за выступления гладиатора.

Уровень гладиатора	Плата	Количество выступлений.
1-2	1 bit	4
3-5	1 cp	3
6-8	1 sp	3
3-11	5 cp	2
12-14	2 cp	1
15-17	6 gp	1
18-20	10 gp	2
21+	15 gp	2

Может показаться не справедливым что более высокоуровневые гладиаторы должны сражаться больше чем гладиаторы с меньшим уровнем. Причина типична для городов Азаса: если гладиатор получает такие большие деньги за каждый День Игр, зрители заслуживают видеть его более одного раза. Гладиаторы очень низкого уровня еще не заработали себе имени и должны часто сражаться, чтоб получить свое скудное жалование. Из гладиаторов большого уровня становятся знаменитыми те, кто заслужил внимания толпы. Средние уровни, те кто достаточно знамениты, чтоб притягивать толпу, но знамениты не настолько чтоб быть обязаны выступать в дополнительной схватке. Они привлекают толпу, но толпа более заинтересована в самых высокоуровневых гладиаторах, и хотят видеть их чаще, чтоб удовлетворить свое желание видеть их. Гладиаторы так же могут добавить к своему заработку став Знаменитостями. (Смотрите «Знаменитости»далее в этой главе.) Люди всегда хотят видеть своих фаворитов, даже если эти гладиаторы не так могущественны, как другие на этой арене.

Наказания.

Наказание за плохое поведение гладиаторов, так же велико, сколь ничтожно вознаграждение за хорошее. Они получают только кровать, еду, одежду и тренировки в обмен на свою свободу и жизни, и малейшее нарушение приводит их хозяев в сильную ярость. Тем не менее, наказание гладиаторов

не предназначено для того, чтоб вынудить их выйти за рамки возможного, оно просто напоминает кто держит кнут.

Многие наказания заключаются в ограничение пищи и воды, мешая гладиаторам участвовать в наступающих играх, и иногда в порке. Хозяевам не нравится делать что-нибудь могущее повредить гладиатора, но они хотят быть уверенны что их предупреждения будет запомнено надолго и гарантировать, что их имущество больше не будет так плохо себя вести. Наказание продолжается пока гладиатор не продемонстрирует полное раскаянье.

Ограничения еды и воды обычно достаточно, для того чтоб запугать гладиатора и заставить подчинятся. Каждый гладиатор знает что когда он плохо питается и недостаточно спит, его противник на арене будет иметь преимущества. Большинство гладиаторов не понимает, что таким образом их хозяева подвергают риску свое состояние и быстро соглашаются на его требования. Многие недовольны таким обращением, но старательно скрывают свои чувства, чтоб избежать дальнейших санкций.

Хотя запрет гладиатору на участие в играх может не выглядеть похожим на наказание, каждый должен понимать, что игры – единственный способ избежать монотонности жизни. Так же он может быть настоящим испытанием умений гладиатора, испытать его так, как он не может быть испытан на тренировках. Гладиаторы часто готовы выполнить требования хозяина, что бы избежать абсолютной скуки.

Иногда эти наказание не могут привить правильное поведение гладиатору. В этом случае хозяин прибегает к методу воспитания обычных рабов – порке. Однако, многие гладиаторы быстро привыкают к боли на ежедневных тренировках, и порка только раздражает их. Если они могут достаточно продержаться их спина будет исполосована кнутом в клочья, пока они не упадут без сознания. Это означает, что если хозяин не хочет тратить денег на магическое лечение, гладиатор будет бесполезен несколько дней, пока не оправиться от порки.

Вместе с поркой существует и позорный столб. Хотя это наказание не кажется сильно жестоким по своей форме. Но прикованный к деревянному столбу без воды на полуденном солнце, даже закаленный гладиатор, получает жестокий опыт.

Используйте правила дегидротации на странице 86 Rules Book, DM может определить сколько времени PC провел у столба, и какую часть конституции он потерял за свое неповиновение. Время проведенное у столба должно быть пропорциональны упрямству PC.

Если ничего из этого не срабатывает, более эффективным методом наказание служит, наказание всех гладиаторов в группе, пока не покорный гладиатор не встанет на пусть исправления. Если гладиатор заботится о своих товарищах, он примет изменения требуемые хозяином. Если же нет, то его товарище возненавидят его, и накажут способом более жестоким, чем может придумать хозяин, и даже могут позволить ему умереть на арене. Так как жизнь гладиатора, часто в руках других гладиаторов, это чрезвычайно

эффективный метод наказания. Особенно для исключительно непокорных гладиаторов, таких как мулы и дварфы.

Побеги и Бунты.

Уставшие от единообразия, жестоких наказаний, так же как и от необходимости рисковать своей жизнью каждую неделю, гладиатор почти неизменно чувствует тошноту от своей вынужденной несвободы, рабства. Даже у добрейших хозяев они осознают, что не могут терпеть свое рабство дольше.

Когда они приходят к этому осознанию, они становятся опасными. Если гладиаторы лучшие бойцы Азаса, то насколько беспощадными они могут быть, когда их мысли направлены к свободе?

Шокирующие доклады о бунтах рабов постоянно докладываются городским властям, никто не может внушить такой ужас как сбежавшие гладиаторы. Истории об уничтоженных плантациях и разорванных телах достаточно, что бы бледнели лица и холодели сердца хозяев. Даже когда гладиаторы кажутся довольными, они могут взорваться яростью против своих бывших хозяев, оставив только горящие дома позади себя и уйти в пустыни Азаса.

Хозяева гладиаторов учатся понимать знаки предупреждающие о недовольстве среди их гладиаторов. Те же кто не делаю этого, часто просыпаясь обнаруживают, что их стражники убиты, а гладиаторы сбежали. А намного чаще хозяева и вовсе не просыпаются, их изрубленные тела гниют на их плантациях. Даже если за гладиаторами тщательно наблюдают, часто мало что предупреждает, о том, что они собрались восстать против хозяина и его домочадцев. Поэтому, рабовладельцы склоняются к тому, чтоб их гладиаторы охранялись вдвое большим количеством стражи, чем обычные рабы, как минимум с одним психоником среди них. Эта стража обычно проходит те же тренировки, что и гладиаторы, хотя их все равно нельзя сравнить с ними. Они всего лишь имеют представление, чего им ожидать, когда толпы гладиаторов нахлынут на них.

Ни сколько не удивительно то, что большинство этой стражи предпочитает немедленно сдаться, а не умереть. К их сожалении, их все-равно убивают, за злодеяния совершенные ими по воле хозяина. Сбежавшие гладиаторы безжалостны.

Не всегда помогает держать гладиаторов далеко от их оружия, из-за их умения владеть импровизированным оружием. Сельскохозяйственные орудия, сломанные с толы и стулья, если этим можно нанести вред – гладиатор знает как это сделать. Если их оружия хранят далеко от них, они все-равно найдут способ до него добраться.

Гладиаторы не всегда сбегают все вместе. Некоторые крадутся прочь в ночной тьме, ускользая от пристального взгляда стражи и психоников. Однако, если они бегут небольшим количеством, они должны делать это тихо и осторожно. Побег, в отличии от бунта, должен быть бесшумным.

Сбегая, гладиаторы надеются, что хозяева накажут небдительную стражу, таким образом исключая необходимость мстить стражникам собственноручно.

Когда и если РС устал быть рабом, его освобождение из цепей рабства, может быть подготовлена ночами, как рискованное приключение: планирование, попытка прокрасться в ночи, само освобождение может легко захватить воображение. DM должен дать РС отыграть каждый этап побега, наращивая напряжение и неизвестность как только возможно.

Социальная жизнь.

Для большинства гладиаторов не существует общественной жизни. Рабы не имеют на нее права. Иногда их хозяева демонстрируют их другим рабам, чтоб провести на них впечатление, но в остальном они зависят от других. Жизнь группы гладиаторов имеет сходство с обычным обществом, но это ограниченные возможности для общения, каждый гладиатор в сердце недоволен этим жребием.

Только те немногие гладиаторы, что могут управлять своей жизнью, могут определять направление своей общественной жизни. Однако, как гладиаторы, они должны быть привычны к определенной славе. Если они не маскируют себя полностью на время боя (неудобное предположение), их будут узнавать. Если известный гладиатор действительно хорош, он может создать группу из своих поклонников, которые будут почитать его всегда, когда только возможно.

Гладиаторы страдают от странной реакции многих людей. Так как гладиаторы в большем числе рабы, свободные люди смотрят на них как на рабов, хотя и почитают за их подвиги. Они и боятся и уважают гладиаторов, и презирают их за то что они продали свою свободу и развлекают других. Они едва понимают, что цена гладиатора, больше чем их самих, они так же в цепях и у них часто даже меньше целей в жизни.

Среди знати, к гладиаторам относятся как к развлечению и средству удовлетворения масс. Но даже выказывая такое мнение, большинство дворян в тайне очаровано абсолютной физической силой гладиаторов. Владельцы открыто хвастаются ценой своих гладиаторов друг другу, испытывая зависть. Очарование знати гладиаторами, часто превосходит их презрение, вызывая полные страсти взгляды дам и ревность мужчин.

Даже те дворяне которые обладают гладиаторами, не могут избавиться от зависти. В мире коварства, гладиаторы живут более полной жизнью, всегда встречая смерть лицом к лицу. Каждый момент его жизни может быть последним, поэтому он настроен завершить в него все, что осталось. Мир гладиатора жестокий и прямой, в нем нет места фальшивым чувствам и ложным друзьям. Знать, даже презирая гладиаторов, чувствует сильнейшую зависть, когда осознает простоту их жизни.

Не сильно удивляет то что некоторая знать отказалась от своих друзей, поменяв их на время на ринге. Хотя это значит что они сразу же стали

изгоями в своем обществе, они наслаждаются этой жизнью вместо жизни среди загнивающей знати. В некоторых городах, дворянина ставшего гладиатор немедленно лишаю званий, присваивают их имущество, и вышвыривают их на улицы.

В начале, пред возбуждение охватывающим их на арене, это ничего не значит. После того как дворянин обнаружит это предательство, он решит выкинуть это из своей жизни. Опытные гладиаторы бывшие когда-то знатью, в числе тех чей жребий самый горький, но многие не имеющие решимости посветить себя арене полностью, умирают не оказав достойного сопротивления. Только те кто действительно сильны духом, оставят испытанное ими предательство позади, ради популярности на арене.

Они могут быть приняты только среди гладиаторов, но иногда не приняты даже там. Опытные гладиаторы понимают чего стоит их жизнь, какой рок они испытают. Это жестокое понимание, и не всегда благотворное. Только гладиатор понимает, что значит быть гладиатором, только гладиатор значит для чего предназначена жизнь, в этом выборе значений.

Ответ страшен в своей простоте. Их жизни не значат почти ничего, даже если они значат почти все для других. Они пытаются дать другим понять, что значит их жизнь, дать шанс на освобождение однажды. Они исполнители желаний толпы.

Жизнь гладиатора одинока, если они хотят жить. Даже когда они сбегают, чтоб обрести свободу и друзей, они носят на себе шрамы оставленные на арене. Не удивительно что большинство гладиаторов мрачны и неразговорчивы, они познали тщетность своих жизней, и большинство из них приняло это. Для большинства хороших компаний их нет, он они всегда необходимы при надвигающейся опасности.

Записи о гладиаторах.

В каждом городе официально существуют люди записывающие результаты игр, обычно в виде счетоводов. Они обязаны своевременно следить за ходом ставок, в не искаженном виде, записывать победы и стиль игры каждого гладиатора.

Если они желают разыскать новый талант, они посылают агентов на фермы и ближайшие поместья знати. Агенты засиживаются около жилья рабов и тренировочных арен, желая побольше узнать о гладиаторах. Эти разведчики обычно хорошо разбираются в боевых умениях и могут сказать как новый гладиатор поведет себя в первом важном поединке. Их доклады обычно определяют начальную ставку, до того как игра определит что из себя представляет гладиатор. Больше о ставках на арене написано в разделе «Ставки на Играх».

Храмовники легко могут влиять на агентов, легко уменьшая или увеличивая шансы гладиатора, что бы получить прибыль самим. Как и все на Азасе, нельзя быть уверенными в тех кто занимается ставками.

Другие агенты вливаются в толпы любителей смерти, что толпами крутятся возле гладиаторов. Случайно они узнают все возможное о гладиаторах, запоминаю и сравнивают их с другими гладиаторами. Эти ненормальные фанаты имеют самую точную систему слухов, из которой они не забывают не малейшей детали.

Сами гладиаторы вряд ли помнят сколько совершили убийств, так как их слишком много, они помнят только самые лучшие или ужасные моменты. Другие постепенно растворяются в памяти. Так же, новички желают поразить других и лгут о числе своих побед.

Следовательно, большинство людей преувеличивают о количестве убийств совершенных гладиаторами. Даже если гладиаторы хранят точное количество убийств для себя и своих компаньонов, никто не верит им, считая количество их побед, излишней скромностью или наоборот хвастовством.

Хозяева и покровители гладиаторов, тоже редко говорят правду о них. Они хотят чтоб другие были поражены могуществом своих гладиаторов, что является еще и хором способов ведения дел. Большая часть другого богатого населения, привыкло к тому, что количество побед гладиатора раздуто.

В более древни времена, хозяева хранили количество побед гладиатора, ставя ему клеймо после каждой победы. Это практика скоро обрела дурную славу, когда многие хозяева стали подделывать татуировки, добавляя новые каждый день пытаясь ввести в заблуждение противников гладиатора. Даже когда этот метод был эффективен, множество рабов восставало против клеймящего железа и восстаний было достаточно, чтоб убедить волшебников-королей, что этот метод не является мудрым.

Храмовники хранят записи о победах и поражениях гладиаторов в попытки вычислить возможных смутьянов и сохранить правильные записи для своих целей, но они не пытаются избавится от общественных слухов. Это в природе храмовников, хранить в секрете полезную информацию. Они не могут рисковать попаданием этих сведений в не те руки.

Тренеры имеют самую точную информацию о каждом. Многие хранят кожаные ленточки или портреты гладиаторов, помечая на другой стороне победы гладиаторов, а на другой поражения. Они используют эту информацию, чтоб понять как хорошо гладиатор выучил их советы, и как их следует улучшить. Причудливые пометки показывают как хорошо он сражался на поединке, насколько опасным был противник, и что нужно исправить.

Большинство тренеров чувствует некоторую привязанность к гладиаторам и никогда не продаст эту информацию. Они говорят о ней покровителям, и конечное не могут отказать храмовникам, но никогда не делятся этой информацией между собой. Разглашать записи о гладиаторе равносильно предательству в мире тренеров. Когда гладиатора продают, его тренер отдает ему его записи, так новый тренер может сохранить точность и позаботится о гладиаторе.

Герои и негодяи

Одна из немногих причин по которой гладиаторы возвращаются на арену – аплодисменты, тех кто собирается на трибунах, обожание женщин и мужчин, и восхваление их народом. Выходить на арену может заставить не только их хозяев, или пустой кошелек, соблазн арены и почитание толпы, часто привлекают тех, кто хочет испытать это. Даже рабы могут оценить восторженный рев толпы, и они жаждут его, так же как и презирают тех кто пришел посмотреть на их страдания.

В самом деле, одна из немногих хороших вещей в жизни гладиатора приветствие толпы, рев публики, вздох облегчения или разочарования, знание того, что более 20 000 человек собралось, чтоб ловить каждое твое движение. Поклонение героям может быть обнаружено почти в каждой культуре, но не в какой культуре оно не велико так как в городах-государствах Тира (Tyr). Не где это не видно так хорошо, как на аренах, где толпы жадно наблюдают за успешными новыми гладиаторами, забывая про старых героев, в тот миг когда они умирают в луже крови у ног нового.

Но пока звезда гладиатора еще светит ярко, есть мало вещей, которые горожане не сделали бы, чтоб встретится с ним. Гладиаторы с особой страстью ищутся жителями, чтоб коснуться его, почувствовать его мощь… быть как можно ближе к славе.

Конечное, некоторые могут стать ближе к гладиатору став частью спасения гладиатора от рабства, храмовников или несправедливости волшебника-короля. Бегущий гладиатор всегда может рассчитывать на помощь горожан. Воины знают, что их побеги самое волнующее, что может произойти в жалкой жизни горожан. Они могут хвастать (конечно, так чтоб не услышали храмовники) о своих деяниях тем друзьям, которым они доверяют, получая таким путем немного славы и удовольствия от жизни.

Гладиатор должен выбирать своего будущего спасителя аккуратно, некоторая часть населения приходит в ярость, когда узнает что гладиатор не так уж и счастлив, сражаясь ради их удовольствия. Претворяясь услужливыми и полезными, они торопятся к храмовникам, чтоб те арестовали гладиатора. Они делают эту грязную работу, потому что хотят развлекутся гладиаторами на ринге. Они сделают все, чтоб быть уверенными, что они вернутся туда, что они будут сражаться за славу снова, будут завоевывать право на свою жизнь, загадочной магией своего оружия.

Когда эти люди хвастают что они «собственноручно» вернули знаменитого гладиатора на арену, их друзья постепенно расходятся. Остаются лишь подхалимы храмовников, и все доносчики подбадривают друг друга.

Следующая далее таблица отображает как слава приходит со временем и победами. Когда способности гладиатора растут, растет и привязанность толпы. Более знаменитый гладиатор будет иметь больше преданности поклонников, чем тот кто только попал на арену, даже если у этой знаменитости трудные времена.

В этой таблице слава предполагается эквивалентной популярности. Чем более популярен гладиатор, тем больше людей захотят помочь ему достигнуть его целей, и тем больше людей его имя притягивает к арене. Его известность следует за ним, куда бы он не пошел в своем городе, хочет он того или нет.

Когда гладиатор PC только создан, игрок должен решить будет ли его PC знаменит или иметь дурную славу. Есть два пути получить максимальную славу на арене. Идя по одному из них или по другому, PC выбирает окончательно свою судьбу. Хотя он и может изменить свою репутацию в любой момент, он должен сначала изменить истории о его деяниях, делающие его имеющим хорошую или дурную славу. Как и Славные гладиаторы, бесславные тоже имеют своих последователей. Если бесславный гладиатор появляется на арене, он привлекает толпу. Его деяния потрясают город, и они платят свои деньги, в надежде увидеть его побитым. Закон и храмовники закрывают глаза на его действия, пока они не станут слишком уж вызывающими, зная что подобные выходки гладиатора привлекут большее количество народа на арену.

Хотя гладиаторов с дурной славой и не любят жители города, они приспособлены для жизни в нем. Они обычно получают то чего хотят путем запугивания, они знают что храмовники закроют на это глаза. Пока деньги текут в карманы храмовников, почти все законно.

Бесславным гладиаторам не обязательно быть злыми, так же как Славным не обязательно быть добрыми. Хотя разные темпераменты, по разному подходят тому или другому, люди с добрым алигментом могут стать Бесславными сопротивляясь желанию толпы видеть все больше и больше крови. Так же как и злой гладиатор может стать Славным, только имея сильные умения.

Может прийти время когда PC решит сойти с выбранного пути. Это намного проще для Знаменитого гладиатора, чем для Бесславного. При здравом старание или отсутствии жалости, различные поступки могут быстро обратить популярность в ее очень черную разновидность. Бесславным более сложно изменить свою репутацию, людям нужно много времени, чтоб поверить, что гладиатор действительно изменился. Это может быть сделано, но путь длин и тяжел. Модификаторы обретения славы в таблицы не обращают внимания на то Славен гладиатор или Бесславен.

Когда гладиатор решит сменить путь, он должен использовать модификаторы из другой таблицы, но эти модификаторы отрицательны по отношению к очкам славы гладиатора. Гладиатор должен опустится вниз по таблице, пока он не достигнет знаменитости 0 или менее, и там модификаторы вернутся к своему обычному значению и гладиатор вновь должен будет работать над тем чтоб пройти по ступеням своего пути.

DM должен следить за популярностью гладиатора пока он не достигнет 0, иначе, PC может решить изменить направление своей славы когда он идет вниз, надеясь что глупый маневр приведет его к Легендарному статусу. В

этом случае DM должен наказать персонаж единицами славы которые он потеряет если продолжит действовать тем же путем.

Очевидно, что намного проще для кого-то с небольшой репутаций изменить курс, и это даже рекомендуется для медленно восходящих PC с отрицательным счетом. Не ограничено количество раз, когда персонаж может сменить свою репутацию со Славного на Бесславного и наоборот, хотя DM может решить наказать за постоянную смену направления.

Каждый переход с одной стороны на другую ограничивает максимальное количество очков славы гладиатора которое он может достигнуть на 10. Так, сначала он может иметь 100 очков славы, затем 90 и так пока максимум не достигнет 50. Хотя он может и дальше переходить с одной стороны на другую, его максимум так и останется 50, не больше не меньше. Даже по настоящему героические деяния не смогут изменить этого, люди имеют хорошую память, и не уважают гладиаторов которые постоянно меняют свое решение быть ли им Героями или негодяями.

Модификаторы славы обычно применяются только в городе гладиатора. Хотя слава о гладиаторе рано или поздно разойдется по миру, гладиатор будет иметь свой рейтинг популярности в каждом городе, в соответствии с его делами. Когда его слава в одном городе-государстве возрастет, она сделает это и в другом, при помощи новостей принесенными Торговцами Дюн (Dune Traders).

Игроку рекомендуется аккуратно следить за своими успехами, записывать модификаторы которых они достигли. Это не только поможет в дальнейшем сохранить записи о PC в порядке, это поможет игроку и DM более полно понимать репутацию гладиатора.

Таблица достижения славы

Фактор	***Герой Результат***	***Негодяй Результат***
Отношение	от -3 до 2 славы	-
Творческие маневры	+2 славы	-
Каждые 5 уровней	+2 славы	-
Каждая победа	от +1 до +3 славы	-
Каждое поражение	от -1 до -5 славы	-
Побег и поимка обратно	-2 славы	+1 славы
Слава в других городах	см. ниже	-
Предок герой\негодяй	+1 славы	-
Подвижность сражений	+1 славы	-
Умения в играх	+2 славы	-
Героическая смерть	+10 славы	+5 славы
Милосердие\безжалостность	+1 славы	+2 славы
Приключения вне арены	от -2 до +2 славы	-
Партнеры	от -5 до +3 славы	-
Покровители	от -1 до +1 славы	-

Отказ от боя	-3 славы	+1 славы
Характерный стиль	+1 славы	-
Нестандартный подход	от -1 до +1 славы	-
Остальные факторы	смотреть ниже	-

В колонке негодяев написаны только те результаты, которые не совпадают с результатами героев. «-» означает что значения в колонках одинаковы.

Отношение: Это не единственный фактор который противоположен для негодяев. Гладиатор с отвратительным поведением быстро получает верную ненависть толпы, тогда когда гладиатор играющий для толпы получает ей приветствие. Герой гладиатор с плохим отношением к зрителям получает штраф, так же как и приветливый негодяй. Это оценивается только когда РС был создан, или когда он решит сменить отношение.

Творческие маневры: Каждый раз когда РС делает неожиданные для толпы маневры, или делает то что они считали невозможным, эта премия входит в игру. Например, подныривание под противника получит аплодисменты толпы, а сальто через спину на голову противнику – рукоплескание стоя.

Это премия считается каждый раз когда РС выполняет прием о котором будут говорить несколько дней. Однако, каждый творческий маневр должен быть свежим для этого гладиатора, если он продолжит выполнять его, он будет считаться уже характерным стилем.

Каждый 5 уровней: РС может заработать славу простым поднятием в уровне. Хочет он того или нет, он привлекает внимание толпы. Даже тихий гладиатор без какого-либо стиля в конечном счете привлечет внимание, если он превосходен на арене.

Каждая победа: Герои получаю славу за сильные и невероятные победы, неравенство с которым РС победил своего противника. Если хитдайс существа приблизительно одинаков с гладиатором, то премия славы +2, если меньше только +1. Более сильные враги гарантируют большую премию в славе.

Если это победа над очень знаменитыми (50 или больше славы) героями или негодяями, гладиатор получает бонус +3 к славе, если только поединок не был слишком уж неравен в пользу игрока. В этом случае гладиатор получает только +2.

Каждое поражение: Гладиатор теряет очки славы при каждом поражении. Не важно насколько гладиатор выложился в поединке, неудача уменьшает его славу. Если это случилось когда он сражался с явно превосходящим его противником, его слава уменьшается всего на -1. Если он проигрывает равному или более слабому противнику, его слава уменьшается от -2 до -5.

С другой стороны гладиатор не теряет очки славы если он проиграл великому (50 или больше славы) герою или негодяю. Честь сражаться с таким противником затмевает стыд который РС может чувствовать при поражении, толпа не меньше его ожидала что он проиграет, и не будет думать о нем хуже если он проиграет фигуре такого значения.

Побег и поимка обратно: Когда сбежавший гладиатор довится храмовниками или его бывшими владельцами, его репутация как гладиатора сильно страдает. Причины толпы понятны, он не сражался достаточно хорошо чтоб защитить себя от людей хозяина, а поэтому он не может быть настолько хорош на арене, как они думали сначала.

Негодяи сбежавшие и пойманные как не странно растут в глазах публики. Болельщики решают что гладиатор совершил настолько гнусное преступление, что его поимка стала задачей высочайшей важности, даже если это и не правда. Они всегда хотят думать худшее о негодяе, потому что они всегда приходят в ожидании этого от него.

Слава в других городах: Когда возможности гладиатора растут, это же происходит и с его репутацией во всем регионе. За каждые 15 (фиг знает что там за цифра должна быть) очков славы накопленные гладиатором в одном городе, он получает +1 во всех городах-государствах Тира. Кроме того, если гладиатор выступает в других городах, его слава поднимается во всех.

Он получает +5 славы за повторные выступления (появление на более чем 5 разных Днях Игр) в одном городе в добавление к своему городу. Он получает +5 за 2, +10 за 3, +15 за 4, +20 за 5 городов и так далее. Его репутация распространяется дальше из-за его путешествий, он получает все большую известность в мире когда его деяния распространяются по всем городам-государствам Тира.

Предок герой \ негодяй: Гладиатор у которого в родословной был кто-либо имевший огромную репутацию, обычно не более ста лет назад. Безотносительно к тому был ли его предок герой или негодяй, PC получает +1 к славе за то что имеет родство с таким персонажем. Этот бонус работает только если предок имел славу больше 70. PC может получить этот бонус только с разрешения DM.

Подвижность сражений: Толпа получает удовольствие от гладиаторов которые могут приспосабливаться к меняющимся условиям сражений не теряя головы. Например, если обезоруженный гладиатор вооружится частью арены или конечностью побежденного врага, о нем несколько дней будут говорить в тавернах.

умения в играх: когда гладиатор демонстрирует необычные умения на играх, или на одной игре в частности, фанаты запомнят его. Если он продолжит демонстрировать свои способности и далее на играх, они запомнят его еще лучше. Нужно три выдающихся выступления в день, чтоб получить этот бонус. Даже если гладиатор проиграл, он все еще может получить его, пока он будет демонстрировать свое мастерство в играх, он может это.

Героическая смерть: Когда гладиатор потерпит последнее поражения, его болельщики захотят чтоб он сделал это достойно. Если он сделает это убив своего врага или спасая своего партнера, который потом закончит битву, ему будет обеспечена слава, по крайней мере на небольшое время. Толпы любят

героическую смерть, верят что гладиатор принес свою жизнь в жертву их удовольствию, они помнят такие жертвы.

Негодяи гладиаторы получают меньший бонус за героическую смерть. Толпа не ожидала что он умрет ради их удовольствия, они верят что на кладбище он попал как мошенник с черным сердцем и не будет помнить его так долго как героя.

Героическая смерть защипывается только тогда, когда преимущество противника было подавляющие, если гладиатор был уверен что умрет, но все равно пошел на бой. Если он бросился на врага, когда последние капли крови покидали его тело, то его смерть считается героической. Пока PC упрямо стоит лицом к лицу со смертью, не съеживаясь от страха как многие другие, он получает этот бонус.

Милосердие \ безжалостность: Обыкновение дарить пощаду – прихоть которая быстро привлекает внимание. Если PC дарует пощаду своему противнику три раза подряд, тогда когда он мог зарезать его, лежавшего перед ним беззащитным, он получает бонусы к славе. Недостаток для милосердного гладиатора в том, что враги могут просто притворятся сдавшимися.

Негодяй получает этот бонус если делает обратное. Если он убивает своих противников, когда мог дать им шанс спастись, его репутация соответственно растет. Недостаток в том, что некоторые противники все-равно будут сдаваться, зная что этот враг не даст пощады вне зависимости от того как они вели себя с ним. Бонус за безжалостность будет получен после трех убийств подряд, однако он исчезнет когда PC пощадить чью-то жизнь. Он может после опять появится как необычный поход.

Приключения вне арены: Приключения гладиатора могут помочь ему сделать репутацию или разрушить её. Если он вернется из своей миссии хвастаясь успешными победами над несокрушимыми препятствиями, его слава возрастет на +1 или вовсе не увеличится, в зависимости от того насколько правдоподобен будет его рассказ. Если члены его партии подтвердят историю, это поднимет славу на +2.

С другой стороны, если партия опровергнет историю, будет обвинять гладиатора, или он расскажет правду о неудачном походе его слава может уменьшится на -2. Если он имеет хорошую репутацию истории рассказанные против него его партией будут всегда уменьшать его славу на -1, минимум который он может получить за выступление против него компаньонов.

Этот бонус не возможен для рабов. Их хозяева не желают, чтоб они пропадали из виду хотя бы на несколько часов, ни какой хозяин не хочет чтоб гладиатор получал опыт вне арены или тренировочных площадей. Всегда есть вероятность что рабы сбегут в пустыню или погибнут, растрачивая таким образом огромные вложения капиталов, времени и тренировок.

Партнеры: Партнеры, постоянные или временные, могут увеличить или уничтожить репутацию гладиатора. Хотя некомпетентные партнеры могут помочь гладиатору выглядеть более талантливым, обычно оба члена команды

просто выглядят плохо. Плохой партнер может представиться толпе как неумение гладиатора скоординировать атаку и защиту со своим партнером.

Так и хороший партнер помогает гладиатору выглядеть лучшим бойцом, с более согласованными действиями чем обычно. Двое хорошо работаю в паре, их умения дополняют друг друга, каждый ведет другого к новым высотам. Лучшие команды на поединках движутся так, что получают минимальные повреждения, тогда когда их нападения наносят сильнейшие раны противникам.

Покровители: Разница между хорошим и плохим покровителем не только в материальном обеспеченье. Это так же и возможность помогать гладиатору в продвижении. Плохой покровитель не будет рекламировать своего гладиатора, предпочитая, чтоб его поступки говорили сами за себя на арене. Хороший будет развешивать афиши в городе, будет говорить о гладиаторе как о равном, и подталкивать людей к тому, чтоб они смотрели на его гладиатора. Безразличный покровитель поддерживает какую-то известность, но не достаточную, чтоб повысить известно гладиатора.

Отказ от боя: Когда гладиатор отказывается от боя предназначенного ему в списках, по любой причине (игра подкуплена, день слишком жарок, и т.д.), толпа немедленно разочаровывается в нем. Бесхребетный, говорят они, не мог справится со страхом на арене. Долгое время он будет избавляться от клейма труса в городах Азаса. Так же он вызовет ярость у устроителей игр, некоторые из них предпримут шаги дающие им уверенность в том, что гладиатор не поступит так больше.

Для негодяев, случающиеся иногда отказы от игр, только усилят ненависть толпы направленную на него. Это усилит его имидж самовлюбленного хлыща равнодушного к зрителям и деньгам потраченным ими чтоб увидеть его. Его отрицательный имидж возрастет.

Есть ограничение отказов которые он может сделать до того как его карьера сильно пострадает, никто не внесет его в список игр, зная что люди не придут на игру, если гладиатор имеет славу не появляющегося на них. Лишь один раз в год РС может отказываться от битвы пока к нему не будут применены штрафы, так же пока он не начнет терять славу из-за длительного раздражения.

Характерный стиль: Это любое особое движение которое гладиатор применяет убивая противника, чтоб обратить внимание на убийство или свою победу. Например, гладиатор может ломать ноги противнику, когда другой может убивать врага специальным ножом, хранящимся в его сапоге. Стиль не обязательно должен быть ужасным, но должен быть достаточно отличающимся, чтоб его нельзя было скопировать. Пройдет минимум 5 сражений, пока зрители не будут распознавать его подпись на арене.

Нестандартный подход: Если РС необычно смотрится на арене, атакует своих противников в необычной манере, он может получить этот бонус. Это трудное решение, так как эта категория подходит и к характерному стилю и к творческим маневрам. Однако, обе категории это отдельные поступки, когда нестандартный подход, это способ которым гладиатор всегда

проявляет себя на арене. Если PC хочет получить это право, он должен описать DM, который решит был ли подход допустимым.

Остальные факторы: Они включают непредсказуемое поведение PC, случайные особенности судьбы могут сделать его вечной легендой или схоронить его в тьме памяти. Например, Рикус (Rikus) лидер армии Тира отважно стоял против Дракона Бориса (Dragon Borys), не упоминая о том, что он помог убить Короля Тира - Калака (Kalak), он некогда не будет забыт в Азасе.

Различные премии славы, остаются на усмотрение DM. Они могут быть до +20 славы и до -15 славы. Все зависит от репутации PC и от последовательности его действий.

Таблица статусов славы

Очки славы	**Герой**	**Негодяй**
-26 и ниже	Объект презрения	Игнорируется
от 0 до -25	Игнорируется	Не привлекает внимания
от 1 до 25	Неизвестен	Неизвестен
от 26 до 40	Известен	Объект презрения
от 41 до 70	Объект восхищений	Объект не любви
от 71 до 91	Почитаем	Высшее презрение
от 91 до 150	Боготворим	Отвратителен
151+	Легенда	Легенда

Статусы героя

Герой как видно из его имени, дорог толпе и любим простыми людьми. Люди собираются издалека, чтоб быть ближе к более популярному гладиатору, ближе к тому кто в один день может стать легендой.

Объект презрения (Scorned): Ни кто не хочет иметь дела с этим PC. Лучшая реакция, которую он может ожидать от тех кто хоть сколь либо интересуется играми – безразличие. У него недостает героизма и нелепые попытки стать знаменитым делает его объектом насмешки для остальных. Он может даже платить за то, чтоб попасть на арену, вместо того чтоб ему платили за то что он выступает на ней.

Игнорируется (Ignored): Гладиатор не столь презираем как предыдущий, но все-таки имеет трудности с тем, чтоб его воспринимали серьезно. Страдает от штрафа -2 на все проверки реакции от всех кто знаком с играми, потому что у него нет возможностей показать, что он заслуживает титул Гладиатора. Ему платят 1 ср за выход на арену.

Неизвестен (Unknown): Хотя они неизвестен, толпа не считает его плохим гладиатором, он еще не успел серьезно раздосадовать толпу, но и не смог привлечь на свою сторону. Это состояние большинства гладиаторов. Нет бонусов или штрафов на реакцию для неизвестного. Он может сражаться и достигнуть большого уровня или так и остаться безымянным. Никто не предпримет усилий, чтоб помочь ему, но никто не будет и мешать.

Известен (Know): гладиатор сделавший свое имя известным прошел большой путь. Если он свободен, то это время найти покровителя, желающего спонсировать его на играх. Люди на улицах могут узнавать PC Как гладиатора, и он может открыть что за ним следуют люди, внимательно изучающие чем он занимается.

Он получает бонус +1 на все проверки реакции людей ходящих на игры. Этот бонус не применим к членам соперничающей группы, хозяев соперников и возможных соперников. О нем говорят от недели к недели, но ему легко возобновить их новым появлением на арене.

Объект восхищений (Admired): У почитаемого гладиатора появляются последователи, которые помнят о нем месяц за месяцем, без появлений его на арене. Он показал, что его способности не просто счастливая случайность, И потому его популярность выше, чем у предыдущего. Он становится небольшой звездой арены, и получает 1 sp за каждый День Игр, который он посетил. Не последние люди в городе слышали от отваге PC, поэтому гладиатор получает бонус +2 к реакции исключая случаи описанные ранее.

Это время когда покровители страстно желают заполучить его. Гладиатор хорошо показал себя, но ему все еще нужны некоторые материальные ценности для достижения успеха. Хороший дом, тренеры, и несколько рабов: все это может означать разницу между выживанием и смертью на арене.

Это так же время, когда другие гладиаторы хотят договариваться о поединке с PC. Они поднимут свой статус победив PC, но не рискуют своей репутацией, в то же время.

Почитаем (Honored): Когда PC достигает статуса почитаемого, он становится настоящей звездой арены. Небольшие толпы собираются у его дома, желаю хоть мельком увидеть его тренировки. Почитаемый гладиатор получает бонус +3 к реакции обычных горожан и 5 sp за бой. Портреты гладиатора рисуются детьми на стенах города. Он обычно рисуется с огромными мышцами, в позе победителя ужасного монстра.

Боготворим (Reverd): Боготворимый, похож на почитаемого гладиатора, только толпы намного больше. Слава гладиатора достигла других городов, и поклонники собираются со всех городов Тира, чтоб увидеть его в действии.

Его имя практически гарантирует, что зрители заполнят всю арену. Родители рассказывают о нем детям. Он может не участвовать в боях до года, прежде чем его слава начнет увядать. Он получает бонус +4 к реакции людей, и 1gp за появлении на играх.

Легенда (legend): Легендарного гладиатора боготворят полчища народа, стекающиеся на арену, чтоб увидеть его в сражении. Они слышали истории про его умения и искусное обращение с оружием. Даже самые высокие люди в городе слышали его имя, а обычные люди путешествуют по городам, чтоб увидеть его сражения. Если пройдет даже самый легкий слушок, что легенда появиться на арене, все места тут же будут раскуплены.

Легенда получает бонус +5 к реакции от горожан. Даже соперники признают завистливую симпатию к гладиатору, и гладиатор получает бонус

+2 на их реакцию. И если они не хотят заработать репутацию негодяя, они воздержатся от смертельного удара, когда легенда будет их противником. Легенда получает 1 gp за каждый бой на котором появится.

Не рекомендовано давать гладиатору этот статус, ранее чем он достигнет 7-го уровня. Даже с этим ограничением, Легендарные гладиаторы очень редки.

Статусы негодяев

Негодяи привлекают людей на арену так же как и герои, но личное отношение к ним отлично. Вместо того чтоб быть почитаемым, PC может обнаружить, что за ним следуют обозленные толпы. Хотя они редко подстрекают друг друга к жестокости против него, их нелюбовь к нему очевидна. Среди них есть люди которые тайно восхищаются гладиатором за его силу духа, некоторые даже признают это, и в их глазах заметен интерес.

По правде, те кто смотрит игры, в страхе благоговеет перед негодяем. Они могут видеть что его отвага невероятна, и ненавидят его за то что он может получить то, чего желает. Даже когда он берет у горожан вещи не заплатив за них, большинство людей не жалеет этих своих фруктов или труда, они хвастают что он взял себе лучшее из возможного, обеспечивая его личным имуществом. Они рады, что он дал им возможность прорекламировать себя.

Каждый раз бросок на реакцию показывает враждебность, превращая результат в Осторожность (Cautious) (или угрозы (Threatening), если персона чувствует что может быть на равных с гладиатором), может ли гладиатор выбить то что ему нужно из несчастного человека.

Игнорируется (Eliminated): Гладиатор негодяй становиться трудностью для своего хозяева или городских властей. Если хозяин не может продать его, он может убить его. Гладиатор должен производить больше впечатления на зрителей, чтоб они узнали его и действительно возненавидели. Штрафы к реакции на этого PC -4. Большая часть арен не разрешит ему выступать, если только он не является преступником.

Не привлекает внимания (Disregarded): Люди знают этого гладиатора как обладателя дурной славы и избегают его способствуя легендам которыми он пытается себя окружить. Он получает штраф -2 на реакцию любого кто вступит с ним в контакт. Преступники ищут его, чтоб делать свои предложения, обещая что эти дела укрепят его дурную славу. Не менее половины этих преступников являются храмовниками, ищущими причину арестовать гладиатора.

Неизвестен (Unknown): Он почти начал карьеру негодяя. Он не страдает от враждебной реакции, но и не получает благоприятной. Любители гладиаторов не сильно интересуются им. Его репутация существует только в День Игр. Если он пропустит одну, ни кто не вспомнит о нем до следующего появления.

Объект презрения (Scorned): Гладиатор начинает показывать привычки настоящего негодяя. Он практикует убийства только для своих целей,

пренебрегая желанием толпы. Он может получить штраф -1 к реакции от обычных людей, когда он разыграет хвастливое представление в пользу толпы. Он может пропадать на 2 недели без появления на арене, хотя публике нравиться когда он появляется.

Объект не любви (Disliked): Гладиатор начинает привлекать толпы детей, которые притянуты его отрицанием чужих нужд. Он получает 1 sp за День Игр на которых он появился. Гладиатор может получать -2 к реакции, получая то, что ему нужно.

Высшее презрение (Despised): Так как это время когда негодяй действительно начинает притягивать толпы на арену, организаторы платят ему 1 sp за сражение в котором он принимает участие. Он может использовать штраф -4 к реакции тогда когда он хочет этого, даже когда не нуждается в этом. Люди инстинктивно чувствуют к нему реакцию -1.

Если он не осторожен, за ним на расстояние будет следовать толпа. Они хотят видеть его, но не хотят подходить слишком близко, чтоб он не мог их покалечить. Он может пропускать несколько месяцев между боями ради тренировок, приключений или ничего не деланья. Люди все еще будут говорить о нем, когда он вернется.

Отвратителен (Loathed): Отвратительный гладиатор получает 1 gp и 2 sp за день игр, потому что организаторы знаю, что он одна из причин пребывания толы здесь. Люди прибывают из других городов, чтоб посмотреть как он покажет себя против лучших, выставленных против него.

Он имеет автоматически -3 к реакции на него, но может модифицировать его до -5 по желанию. Его слава длится годами пока люди не перестанут говорить о нем.

Легенда (Legend): Этот негодяй освобожден от толп следующих за ним, из-за своей ошеломляющей жестокости и умений. Люди ненавидят его, и ненавидя его, вознаграждают за его поступки. Он представлен тем, чем не может быть, и они завидуют ему за его смелые поступки, за отсутствие заботы о чувствах других. Так как он показал все это, они держатся в отдалении от него, люди никогда открыто не помогут ему в чем-либо. Хотя они иногда оставляют ему подарки, они не хотят чтоб их связывали с этим воином.

Легендарному негодяю платят 1 gp 3 cp за бой, так как толпа собранная им чуть ли не больше, чем толпа собираемая гладиатором героем того же статуса. Гладиатор входит в анналы истории как один из величайших, его имя будет упоминаться поколениями. Даже если он изменится и станет героем, это не будет иметь значения. Его легенда будет существовать с ним и без него.

Он может сделать любого меньшего уровнем осторожным (cautious) если захочет. Он так же получает автоматически реакцию сдвинутую на одну колонку вправо, не принимая во внимания, как он будет обращаться с персоной с которой он взаимодействует. Например, если он действует дружелюбно (friendly) его поступки интерпретируются как безразличные

(indifferent). Тогда когда недружелюбные (hostile), могут убедить толпу, что он готов взорваться в смертельном бешенстве.

Покровители

На Азасе большинство гладиаторов рабы, хотя в их числе есть и несколько свободных людей. Тем не менее, не имея хозяев опекающих их, они всегда будут далеко позади своих соперников, и это большой недостаток на арене. Здесь на картине появляются покровители.

Покровители предлагающие тренировки и содержание просят взамен не меньше 50% заработка гладиатора и его хорошее отношение. Могут быть оговорены любые другие условия, но гладиатор должен быть предупрежден, что богач может отказаться от всех соглашений под влиянием кошелька храмовников и тогда он уже ничего не сможет сделать.

Так как гладиаторы находят большинство покровителей, до того как те смогут сами добывать много денег для себя, такое покровительство приносит им мало вреда. Покровителю и гладиатору выгодно соглашение обоим, гладиатор в конечном счете получает рабов для тренировок регулярно.

Покровитель со своей стороны может помочь гладиатору добиться славы, и претендует на ключевую роль в этом. Так же, так как соглашение которое они заключают перед тем как он начинает помогать гладиатору, связывает его с гладиатором, это связь ассоциируется и с его успешностью в глазах товарищей.

Есть множество видов покровителей, но следующий список представляет только несколько простых типов:

-ленивый, бедный покровитель: Это кто-либо кто имеет немного денег, достаточно чтоб помочь гладиатору, в надежде, что гладиатор увеличит их. Хотя он не принимает участия в продвижении интересов гладиатора, он желает получить деньги за успех гладиатора. Он редко остается с гладиатором надолго, большинство гладиаторов избавляется от таких коллег тем или иным путем в течении нескольких недель.

-деятельный, бедный покровитель: Эти покровители так же бедны как и предыдущий тип, но они рекламируют своего клиента в городе, если нужно привлечь людей к событиям на арене, в которых он участвует. Он хочет не только получить прибыль от гладиатора, он хочет сделать это для общей выгоды. Он может сближаться с незнакомцами и говорить с ними о потенциале своего гладиатора. Он может работать с гладиатором долго и плодотворно, получая взаимную выгоду.

-ленивый, богатый покровитель: Он похож на ленивого бедного покровителя. Он имеет достаточно денег самостоятельно, или был успешным покровителем для кого-то давно, и продолжает наживаться на этом успехе. Очень трудно избавится от этого покровителя, но гладиаторы должны хорошо снабжаться им, если он хочет получать прибыль с их побед в дальнейшем.

-деятельный богатый покровитель: кажется что это идеальный, Покровитель тот, кто достаточно энергичен чтоб удержать успех. На самом деле, это обычно кто-то кто имел достаточно денег до того как начал покровительствовать чтоб помочь себе, молодой дворянин который ищет забаву, отличную от своей ровни. Он будет продвигать гладиатора среди друзей, показывая им какая у него новая игрушка для развлечения. Когда это развлечение надоест, он просто выкинет гладиатора на улицы.

Торговля гладиаторами

Когда гладиатор зарабатывает внимание толпы своими славными деяниями на арене, его хозяин получает бесчисленные предложения о покупке его гладиатора. Некоторые из этих предложений жалки, но другие могут обернуться крупной выгодой для хозяина. Придут ли они к соглашению зависит от того, на что хозяин может рассчитывать сохранив у себя гладиатора, и как гладиатор обещает показать себя в будущем.

Это последняя причина, одна из тех почему будущий владелец пытается купить гладиатора. Посылая как подарок труппу бардов в дом владельца, он может быть уверен, что гладиатор заболеет (не особо смертельно) в определенное время. Конечно, чтоб избежать подозрений, он сделает предложение после того как труппа покинет дом, так владелец не сможет заподозрить грязную игру. На самом деле, если много домов делает предложение в одно время, то практически невозможно найти настоящего виновного.

Как не странно, большинство знати и торговых домов имеют странный кодекс чести, насчет отравления гладиатора противника, даже если они не имеют шансов купить его. Кодекс запрещает применять смертельные яды к гладиаторам, вместо этого они позволяют гладиатору умереть на арене от своих умений или их недостатка.

От части это потому что если люди узнают, что их фаворит погиб из-за ценовой войны, они будут требовать кары замешанных в это домов. Они могут бойкотировать продукцию одного дома и секретно портить продукцию другого.

Хотя большие дома, как торговые так и дворянские, не обращают внимание на крестьян, они понимают, что хитрая толпа может придумать способ как заставить страдать их всех. Конечно, если знать найдет яд который убьет, не оставив следов, они не будут столь великодушными.

Дома так же знают, что глупо насылать группы соперников на желаемого гладиатора , он незамедлительно станет еще известнее. Так как законы для знати и других богатых людей, более гибкие чем для обычных, они не будут прибегать к вульгарной глупости.

Конечно, если гладиатора отошлют с караваном рабов в другой город-государство, его можно будет выкрасть. Шансы избежать этого зависят от подвижности каравана. Конечно, владелец может раздавать огромные взятки всем ищущим караван в последующие дни и этим нарушить планы. PC

храмовник вовлеченный в подобные вещи неожиданно может стать очень богатым, пока две стороны играют друг против друга.

Кроме интриг и политики для получения гладиатора, есть еще и деловые методы. Один дом может предложить другому группу, или выторговать двух не испытанных гладиаторов, вместо одного проверенного. Вариации на эту тему бесконечны.

Поэтому хозяин хорошего гладиатора должен быть готов отразить такие возмутительные попытки приобрести его. Кроме коварных подходов, кражи и отравления, есть и более прямой, такой как покупка.

Умный хозяин всегда точно рассчитывает, сколько денег гладиатор может принести ему, и какую выгоду может принести сделка. Так же он всегда следит за выступлениями всех других гладиаторов в городе-государстве , так он может более точно оценить вероятную сделку.

Конечно, есть еще и предложения от волшебника-короля. Не имеет значения сколь мало он предложит, все владельцы должны быть достаточно благоразумны, чтоб согласиться на эту цену. Торговля с королем может развлечь его и повлечь награду, но более вероятно это повлечет немедленное уничтожение дерзкого рабовладельца имевшего смелость спорить с волшебником-королем. Они могут не ожидать благодарности от волшебника-короля, за то что отдали ему гладиатора, короли не внимательны к таким вещам.

Все это обычно значит, что гладиатор сменит место жилья и группу, где заведет друзей или вызовет вражду. Условия жизни могут стать лучше или хуже, в зависимости от богатства хозяина, и от того сколько он потратил на приобретение нового гладиатора. Более дорогие гладиаторы могут ожидать, что условия ухудшаться, потому что новый хозяин сначала захочет убедиться, что сделка была удачной.

Другая возможная перемена для гладиатора это то, что теперь он может сражаться против членов своей бывшей группы. Для некоторых это проклятье, потому что между членами его старой группы была настоящая дружба. Для других, это благословление, потому что теперь он сможет отомстить за недели, месяцы и даже года ненависти его старых приятелей.

Кроме этих пустяковых перемен, гладиатор обычно видит что одна группа ни чем не отличается от другой, хотя и состоят они из абсолютно разных личностей. Многочисленные продажи одна из причин, по которой некоторые гладиаторы сдерживают ненависть к врагам. Они знают что однажды они могут быть проданы в группу самых ненавистных соперников, а сражающиеся вместе партнеры просто не должны испытывать враждебности к друг другу.

На самом деле, более обычно для соперников только тогда открывать в себе ненависть, когда один из гладиаторов продан из их группы в другую. Тогда они могут дать выход эмоциям, которые копили в себе так долго.

Игры вне городов

Большие города не являться монополистами на гладиаторские игры. Если деревни лежат за пределами городов, это не значит, что люди там не знают зрелищности игр проводимых у горожан. Те кто путешествовали в города, часто возвращались с историями о упадке и великолепии, таких о которых другие даже не мечтали. В попытках воссоздать зрелище, путешествующие крестьяне строят арены в своих собственных поселениях, так эти мало искушенные крестьяне могут быть свидетелями сражения людей с людьми или людей против зверей.

Конечно эти игры не имеют того величия, что игры в городах. Они бедно организованы, нелепо поставлены, с грубыми стенами и клетками обозначающими арену. В импровизированной арене может быть до 500 человек, что даже близко не подходит к стандартам городской арены, хотя конечное такое количество нормально для деревни.

Несмотря на убогое окружение, личность выступающих может быть многообещающей. Поэтому, шпионы храмовников или знати, ищущие таланты обычно часто посещают такие деревни в надежде поймать молодую ярку звезду и вырастить ее для большей славы, чем она может получить в деревне.

Когда они находят такого доверчивого глупца, рассказывая о сражениях в больших городах, они выступают как мелкие работорговцы. Получив доверие молодого, наивного гладиатора, они посылают его к своему работодателю, кто начинает тренировать его с рабами. Хотя он и может стать звездой, ему никогда не разрешат общаться с бывшими односельчанами, потому что они могут узнать что их жизнь настоящая агония, цена за их славу и свободу.

Некоторые ускользают от работорговцев, и сами идут в город. Пока у них нет покровителей и поддержки необходимой для эффектного дебюта, они большей частью проигрывают. Только действительно умелые, яркие, могут действительно найти независимого спонсора, который не захочет сделать их рабами, потому что больше заботятся о прибыли от гладиатора, чем о полном владением им. Покровители в этом смысле, действуют больше как благотворители.

На большинстве играх в деревнях не дерутся до смерти, в деревнях слишком много работы, что тратить нужную жизнь на развлечения. Если конечное один из соперников не преступник или животное из пустоши. Или два борца которые договорились так решить смертельный спор. Игры кончаются когда один из противников сдается или падет без сознания. Многие крестьяне соглашаются что эти игры не приносят то удовольствие, что игры в городах, но они согласны на отступления в развлечении так как им нужна рабочая сила в жестком климате Азаса.

Эти игры не имеют множества вариаций, как в городе. Так как они желают просто выжить в Азасе, они не имеют ни времени ни желания планировать нюансы битв или ловить злобны существ.

Раз в год или реже, в зависимости от деревни, большинство деревень нанимают профессиональных гладиаторов или покупают рабов, чтоб они умерли для них на арене. Большинство из них может просто симулировать смерть громкими криками и мешками с кровью, они обычно больше стоят живыми для своих хозяев, которые сдали их в аренду для их драматической смерти.

Некоторые из путешествующих цирков нанимают гладиаторов, чтоб сражаться насмерть, и любой гладиатор заметивший эту путешествующую арену должен быть осторожен, прежде чем дать вовлечь себя во что либо.

Деньги или товарный обмен – ставки которые обычно делаются во время таких сражений. Как знать и храмовники городов, враждующие крестьяне стараются вовлечь друг друга в долги делая большие ставки против своих соперников. Большинство крестьян воздерживаются от такой практики, делай ставки меньше, чем они могут позволить себе проиграть. Только идиоты и глупцы подставляют друг друга, большинство крестьян знает, что они должны держаться друг друга, чтоб выжить в жестком климате Азаса. Этот моральный принцип не обязательно распространяется на тех кто не является членом их общины.

Расходы

Таблица типичных расходов гладиатора

Вещи	**цена**
Снаряжение	как описано в Rules Book
Еда и питье	как описано в PHB
хорошие	*2
средние	-
плохие	*0.75
Лекарь	
Обычный	1sp в месяц
Опытный	1sp в неделю
Магический	1sp в день
Массаж	3cp в неделю
Тренер	1cp в день на уровень
Тренировочная площадь	5sp в месяц
Школа тренировок	10gp

Описание расходов:

Снаряжение: Все снаряжение описано в Rules Book и Player’s Handbook все что покупатель может захотеть купить описано в подобном разделе. Используйте DARK SUN game rules чтоб перевести цену, все цены описаны.
Еда и питье: Есть 3 вида пищи для гладиаторов. Хорошая еда подходить для стола храмовников. Она состоит из лучшего мяса, лучшего зерна и

великолепных напитков. Несмотря на превосходный вкус и абсолютную съедобность, она хороша для бойцов, восстанавливая их силу и жизненную энергию. Гладиаторы пользующиеся такой диетой восстанавливают свои хиты в 1,5 раз быстрее чем обычно, из-за хорошего качества диеты.

Средняя еда именно средняя. Она не имеет такого превосходного вкуса, но это хорошая, обильная пища. Она хороша для большинства гладиаторов, не говоря об обычных людях Азаса. Средняя пища восстанавливает потерянные хиты с нормальной скоростью.

Плохая пища употребляется только тогда когда нет выбора. Это еда низкого качества, прокисшие напитки, и она непривлекательна на вид. Употребляющие плохую пищу восстанавливают ¾ от нормального восстановления хитов, потому что еда столь не питательна. Тело не получает необходимой поддержки от плохой еды, чтоб работать в полную силу.

Лекари: Есть 3 вида лекарей. Каждая следующая категория, более опытна в лечении чем предыдущая.

Обычные лекари изучили умение лечения (Healing) и гербализма (Herbalism), и немного больше. Они могут компетентно позаботиться об раненом человеке, но конечно не так, как их более опытные собратья. Обычный лекарь может вылечить 1d4 очков повреждения тяжелого ранения (ранения, когда было получено 8 или больше очков повреждения одним ударом), если они начнут оказывать помощь раненной персоне через 15 минут после ранения.

Опытные лекари потратили всю жизнь на изучение секретов человеческого и не человеческого тела и теперь могут лечить его. Они эксперты в распознавании трав и лечении, то есть потратили как минимум по три не оружейных умения на Лечение (Healing) и Гербализм (Herbalism). Некоторые еще более опытны. Опытный лекарь может вылечить до 1d8 повреждений для любой раны больше 6 хитов, если начнут делать это в течении часа.

Самые популярные лекари – магические, они так же очень дороги. Экстенсивно тренирующиеся в Лечении (Healing) и Гербализме (Herbalism), магические лекари комбинируют эти знания о лечении с магической энергией чтоб восстановить павшего уже через минуту после падения. Не имеет значения как долго он пролежал раненным без помощи. Магические лекари используют заклинания которые незамедлительно восстанавливают повреждения лучшим способом. DM может определить какими магическими возможностями обладает лекарь, имея в виду, чем большей магией владеет лекарь, тем дороже он стоит.

Массаж: Массажист это кто-то, кто умеет расслаблять мышцы, унимать боль и расслаблять усталую спину гладиатора. После долгого дня тренировок и сражений, опытные массажисты, могут быть более приятны гладиатору, чем лекари с их вонючими зельями.

Тренер: Тренер это почти всегда бывший боец или гладиатор среднего или большого уровня. Он ищет способа обратить свою репутацию в деньги, без риска сражений на арене. Если тренер боец, то он специализирован в

некотором оружии и желает учить других пользоваться им как написано на стр 27 Rules Book. Если тренер гладиатор, он устал от дней на арене, или был искалечен и изранен достаточно, что для него не резонно будет возвращаться туда. Хотя он еще сможет победить любого практиканта, вызвавшего его. PC может заработать несколько монет иногда подрабатывая тренером. Есть особо хорошо для свободных гладиаторов, всегда нуждающихся в деньгах. Они зарабатывают деньги, и так же освежают свои умения. Альтернативой является бесплатное обучение, проводимое если тренер захочет этого.
Тренировочная площадь: Школы тренировок содержат все составляющие, описанные в разделе тренировок, так же как и участок земли. Все другие изменения должны быть добавлены хозяином или арендатором в соответствии со стоимостью, в прейскурант. Редкость необходимой составляющей отразиться на цене. Прейскурант не включает в себя необходимой платы храмовнику города. DM определяет какую взятку храмовник ожидает за использование тренировочной площади в зависимости от того, что обычно требую храмовники в этой кампании.

Если тренировочная площадь особо хороша, PC может сдавать её знати или другим гладиаторам, желающим тренироваться здесь. Конечно, если он сделает это, PC должен так же иметь охрану, полчище тренеров для гладиаторов, лекарей и так далее. Однако, правильно оборудованная тренировочная площадь может принести большие деньги.
Школа тренировок: Тренировочная школа это просто тренировочная площадь, подготовленная для того чтоб приносить прибыль хозяину. Цены весьма различны, цена описанная здесь средняя указываемая в городе.

Глава 6: Проведение Турниров

Самая Волнующая часть жизни гладиатора PC это День Игр. Проходят ли они еженедельно, ежемесячно или ежедневно, постоянная составляющая в том что гладиатор испытывает свои умения на своих соперниках. Победитель выживет, чтоб увидеть следующий День Игр, когда менее умелый удобрит землю своим телом.

Конечно, график игр разный от города к городу, но обычно проходит не меньше одной игры в неделю. Во время отдыха или фестивалей игры проходят с большей частотой, иногда несколько дней подряд. Эта форма проведения игр не обычно, потому что даже самая кровожадная толпа устает от постоянных кровопролитий. Волшебник-король опытно управляющий толпой знает когда толпа достигает этого состояния. Он заканчивает игры до того, чтоб толпа с нетерпением ждала игр на следующей неделе.

Свободные гладиаторы имеют право решать в скольких играх им участвовать. Конечно им заплатят меньше, за редкие появления. Это риск который он принимает – больше игр за большие деньги, или он может не рисковать, участвуя в стольких играх, сколько нужно чтоб оплатить свои расходы.

Игры

Разнообразие игр достаточно для того, чтоб смутить любого не знакомого со Днем Игр. Это просто пример основных игр проводимых в Тире, за ним следует список более развитых игр различных городов.

Выступления (matinee): это обычно простое сражение между слабым гладиатором и заключенными, все из них легко вооружены и имеют легкие доспехи. Это сражение в котором новичок гладиатор может привлечь внимание знати и простых людей, произведя на них впечатление своей победой. На этих поединках всегда сражаются до смерти, вне зависимости от того, как другая сторона будет умолять о пощаде.

Выступления всегда проходят в начале Дня Игр, так толпа может быстро утолить жажду крови. Хотя стиль этих сражений не отточен и не искушен, кровь пролитая в ней так же красна (в большинстве случаев) как и в следующих играх. Кроме того, для новой звезды это шанс воссиять над ареной, показав свои умения и жестокость.

Жестокие поединки (grudge matches): Это поединки двух гладиаторов, которые должны встретиться с друг другом и выжить. По обычаю эти поединки идут чаще до тех пор пока явно не будет видно превосходство одного гладиатора, чем до смерти. Это обуславливается тем, что зрители должны получать удовольствие и в дальнейшем, от продолжающихся поединков. Так же, это простительно по тому, что они знают как делать ставки на следующий поединок. Часто эти поединки проходят между гладиаторами которые были близкими друзьями. Не все из этих поединков оканчиваются враждой, к разочарованию толпы. Жестокие поединки жадно ожидаемы зрителями, для того чтоб узнать кто и в чем усовершенствовался. Ставки на этих играх особенно интенсивны.

Испытании битвой (Trial by Combat): Правосудие не всегда осуществляется храмовниками на улицах. Иногда, обвиняемые в преступлениях выпускаются на арену чтоб быть судимыми за свои предполагаемые преступления. Если они победят, они признаются невиновными и будут освобождены, чтоб продолжить свою жизнь. Если они проиграют они будут признаны виновными и жестоко казнены.

Хотя это может звучать достаточно просто, для сильных заключенных, они должны встретиться с избранным из королевской группы – что не так-то просто даже для самых сильных преступников. Даже если они выиграют, лучше всего для них будет быстро покинуть город, чтоб избежать дальнейшего преследования.

Поединки парами (Matched Pairs): Каждая уважающая себя группа имеет как минимум одну пару гладиаторов, чтоб сражаться с такой же парой из другой группы. Каждая пара подбирается в зависимости от того как хорошо умения гладиаторов дополняют друг друга. В команде может быть быстрый и ловкий эльф и дварф, с его силой и выносливостью. Другой парой может быть полугигант устрашающего роста и быстрый верткий халфлинг.

Эти сражения похожи на жестокие поединки, только основаны на небольших командах и ранения в них чаще фатальны. В каждый день обычно включают сражение парами, хотя не всегда те же пары выдвигаются друг против друга. Зрители обычно следят за разными группами города, наблюдая за прогрессом каждой новой команды.

Сражение с зверьми (Bestial Combat): Основа каждой арены любого города, схватка с животными, где гладиатор сражается с тварью из пустыни. Чем экзотичнее животное, тем лучше, такова точка зрения толпы. Для гладиатора же это значит, что он не может оценить противника. Для него обычно не понятны знаки начала атаки или защиты соперника. Сражения с животными, особенно против интеллектуальных зверей, повлекли за собой смерть не одного знаменитого гладиатора. Те кто ловят чудовищ, почти так е знамениты как гладиаторы, если пойманное им животное действительно поразительно.

Состязание Чемпионов (Test of Champions): Это одно из самых впечатляющих зрелищ, которое может предложить арена. И оно обычно всегда оставляется на конец дня, чтоб толпа могла наслаждаться ей с возросшим интересом. Нет других поединков сравнимых с этим по опасности, показанным умениям и силе. На играх толпа может увидеть весь опыт гладиаторов, схлестнувшихся ради удовольствия толпы. Хотя не один гладиатор обычно не желает смерти другому, конец сражения зависит всецело от воли волшебника-короля. Если он захочет смерти павшего гладиатора, то так тому и быть.

Продвинутые игры

Каждый город и деревня имеет свой особенный вариант продвинутых игр, характерный только для этого места. Благодаря обстановке на арене и климата в этом городе, возникают особые игры, угождающие вкусам жителей этого города. Ярые поклонники арены знают запутанность правил на играх, и проводят бесчисленные часы после игр споря о мелочах составляющих игру и об игроках.

Не хватит места и времени, чтоб описать всю сложность игр в каждом городе. Вместо этого последует краткое изложение игр в крупнейших из городов. DM может сам продумать детали этих игр, здесь будет дана только их основа.

Балик (Balic): Одна из продвинутых игр в Критерионе называется Землетрясение. Двенадцать гладиаторов выходят на поле и располагаются около стен арены. У каждого где-либо на теле есть лента определенного цвета. Когда король дает сигнал к началу игры, гладиаторы бросаются к центру арены, стараясь достать красную шелковую ленту. Гладиатор, кто заберется наверх постамента с этой красной лентой и лентами трех других гладиаторов, объявляется победителем.

Игра выглядит обманчиво простой. Деталь, которая обеспечивает сложность игры – двигающиеся колонны. Колонны Критериона поднимаются

и падают с различной скоростью и в разное время. Они не обязательно поднимаются на всю свою высоту, так же как и не обязательно опускаются с той же скоростью с которой поднимались. Каждый гладиатор в этой игре должен делать чек на Dex -2 каждый раунд, чтоб удержатся на ногах, так же как и чек на Int чтобы уследить за своими врагами. Это одна из самых напряженных игр в Тире.

Драдж (Draj): Торговой маркой игр стали игры с 16-ю гладиаторами. Одетые только в накидку и с острыми лезвиями на запястьях, гладиаторы крадутся по быстро сооруженному лабиринту, в поисках друг друга. Последний оставшийся в живых выигрывает. Толпа может легко видеть гладиаторов из-за разницы в высоте, некоторые стены до 10 футов в высоту, когда другие едва достаточны, для того чтоб за ними прополз халфлинг.

Этот вариант иногда называют «игра ягуара», благодаря забытой тактике мазать себя грязью, чтоб легче сливаться с тенями лабиринта.

Галг (Gulg): Игры на деревьях излюбленные на этой арене. Все действия проходят среди деревьев. Гладиаторам нельзя касаться земли, под страхом смерти от рук толпы. Некоторые шипастые деревья мешают движению и об них можно поранится. Одна из стратегий победы, заманивание противника в колючие заросли и убийство его из-за угла.

Тир (Tyr): В Тире конечно же, больше не проводят игры. После правления короля Тизиана (King Tithian), арена была переделана в рынок, а гладиаторам была дана свобода. В дни Калака (Kalak), тем не менее, в центре арены у зиггурата собираются люди. До 12-ти команд по 2 гладиатора сражаются за то , чтоб быть последними оставшимися и достигшими вершины зиггурата. Только лучшим из лучших позволено участвовать в соревнованиях, чтоб нести титул победителя всю жизнь. Хотя они все еще останутся рабами (если они были рабами до выступления) они проведут остаток дней в роскоши, выходя только тогда когда их хозяевам срочно понадобятся деньги, которые породит их появление. Иногда, несколько команд из бывших гладиаторов, появляются опять, устав от отдыха. Это всегда радует зрителей. По очевидным причинам, это игра ни когда не проводится более раза в несколько месяцев.

Урик (Urik): Главной чертой этих сражений является пинание голов пустынных зверей. Шесты ограждают игровое поле. Объект игры – голова животного на пике у другой команды. 10 гладиаторов в команде, только 5 на поле единовременно. Игра длится один час, и команда попавшая в голову большее количество раз выиграла. Иногда используется голова преступника (и не всегда она предварительно отделена от тела).

Завершение игр

В конечном счете, каждая игра достигает своего завершения. Был противник гуманоидом или нет, один из противников почти всегда умирает. Хотя в некоторых играх толпа может определять судьбу проигравшего,

большинство действий в обычный день слишком жестоки, чтоб позволять такую привередливость.

Некоторые из сражающихся часто решают, что притвориться мертвым предпочтительней, чем быть искалеченным превосходящим противником. Получив серьезный удар, они подают на землю, изображая смерть. Большинство проверок (таких как пинки, тычки и тому подобное) показывают, что он мертв. К их несчастью, и их противники и хозяева арены хотят убедиться, что они действительно мертвы – они не хотят чтоб зрители были обмануты в ходе игры. Путь убеждения в этом различен от города к городу, но они схожи в одном: Когда один из сражающихся упал, команда рабов, несущие раскаленные обсидиановые клинки входит а арену. Они снимают любую обувь с упавшего и вдавливают горячие лезвия в подошву ступней упавшего. Успешный бросок на Con -12 позволяет жертве остаться неподвижной, не подпрыгнув вверх, в обратном случае он дернется. Тогда рабы держат его, пока его соперник не перережет ему горло. Мертвые не шевелятся. Даже если коварный гладиатор выдержит проверку, он останется хромым на всю жизнь.

На других аренах, могут даже не беспокоить себя такими благородными изысками, как нагретые лезвия. Часто, они просто поощряют победившего гладиатора добить его павшего врага, здесь и сейчас. Тем не менее большинство гладиаторов не хотят исполнить свой долг, потому что знают что противник может просто блефовать, заманивая гладиатора поближе, чтоб ударить незащищенного чемпиона. Даже храбрейшие гладиаторы не хотят рисковать таким образом, и используют для этой работы рабов.

Некоторые игры позволяют зрителям решать судьбу гладиаторов, в зависимости от того, кто был побежден. Стоя над павшим, безоружным и еще живым врагом, победитель смотрит на волшебника-короля, знать и других высоко ранговых посетителей. Они же обычно (но не всегда) жду решения простой толпы вокруг которая выкрикивает пожелания смерти или жизни проигравшему гладиатору.

Если проигравший хорошо показал себя перед тем как был побежден, отчаянно борясь за выживание, мастерски сражаясь и презирая любые помехи, толпа будет желать его жизни. Они захотят увидеть его снова, надеясь что он преуспеет в следующий раз, потому что его способности и упорство порадовали их. С другой стороны, если побежденный гладиатор даже один из великих чемпионов, если он плохо сражался в этот день, толпа пожелает смерти. Они не привязаны к прошлому, им нужно хорошее зрелище, и если их фаворит не может предоставить его, они выберут другого героя.

Сами гладиаторы уважают своих проигравших врагов. Когда битва закончена, заканчивается придворная вражда и они отдают дань уважения стилю сражения другого. Если даже один гладиатор должен убить другого, краткое время между вынесением приговора и смертельным ударом, время мира когда они могут предложить советы, стратегию, предложение и

попрощаться один с другим, если чувствуют что другой заслуживает или нуждается в них.

Величайшая честь, которую один гладиатор может оказать другому, ограниченна только пылом противника и таким образом, тот кто заслужил уважение другого, прославляет и умирающего и победителя словами : «Ты сражался как Дракон». С другой стороны, тот кто плохо сражался, может проявить свою последнюю слабость, плевком в лицо противника. Последний жест перед тем как победитель убьет его.

Гандикап

В большинстве случаев, поединки между двумя гладиаторами далеки от равенства. В этом случае, если матч не специально сделан столь комическим, или не служит наказанием для более слабого гладиатора, более сильный гладиатор часто ослаблен, для того чтоб схватка была более равной и интересной. Самые хвастливые гладиаторы часто просят о гандикапе, чтоб показать свою смелость.

Иногда это привязывание одной или другой руки, ног, или повязки на глазах. Иногда это разница в оружии. Трудность гандикапа зависит от явной разницы в умениях, репутации гладиатора и его бравады.

Таблица гандикап

Рвзница в уровнях	**гандикап**	**результат**
1-2	разное оружие	разница в скорости оружия и его повреждениях
3	одна рука привязана	-2 к атаке, нет щита
4-5	одна нога связана	-2 АС
6	повязка на глазах	-4 к атаке
7+	Повязка, связанная Конечность	-4 к атаке. (конечность см. выше)